

RECREIO



R\$ 5,95*

15/1/2004

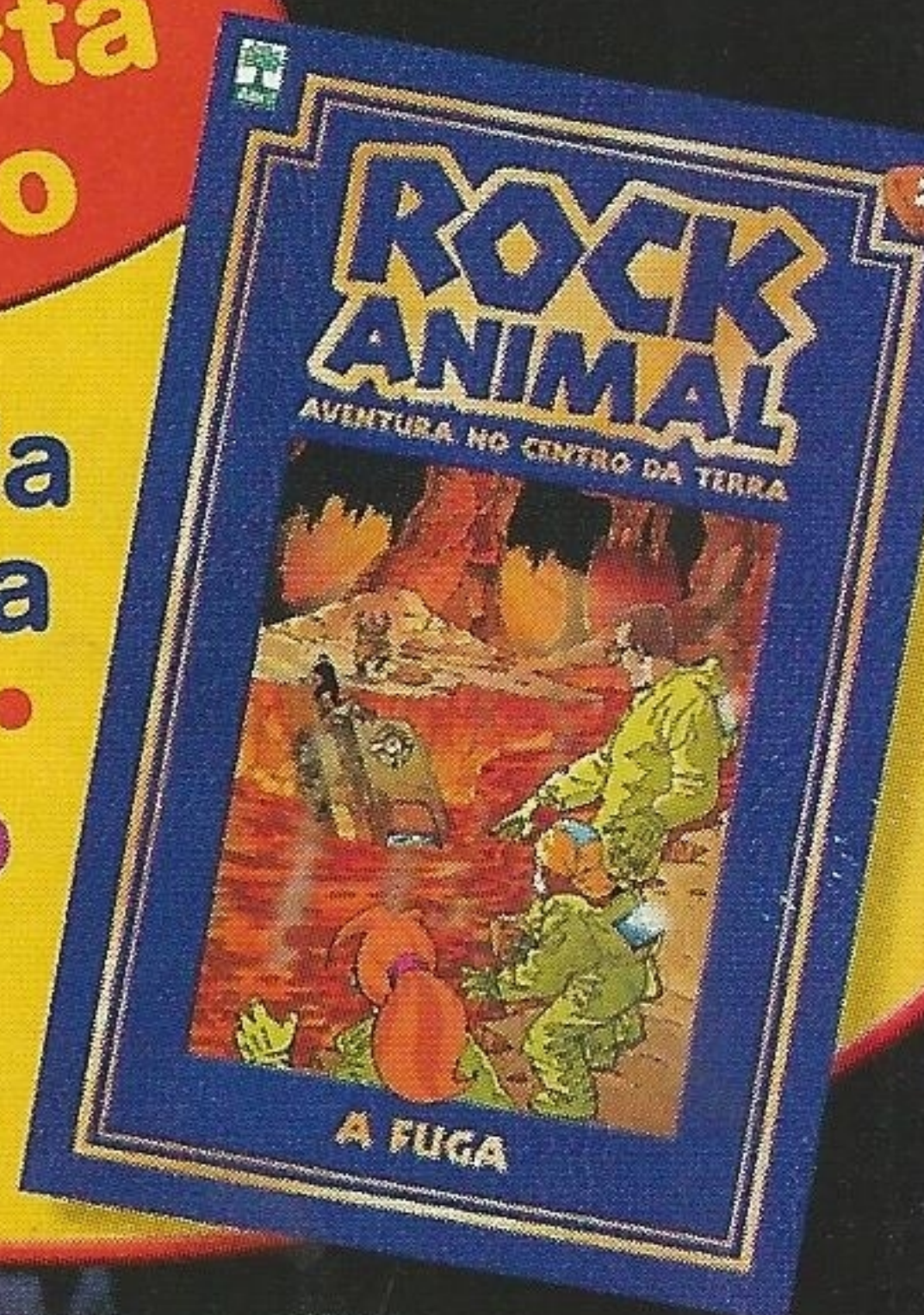
Ano 4

Nº 201

*PREÇO PROMOCIONAL

Com esta
edição

A segunda
revista
ROCKANIMAL •
Aventura no
centro da
Terra



DE ARREPIAR!

Encare
999 fantasmas
apavorantes
no filme
**Mansão Mal-
Assombrada**

ISSN 1517-7467



00201>

www.**RECREIONLINE**.com.br

PARA BRINCAR
Construa um
barco igual ao dos
antigos vikings

**GAME BOY
ADVANCE**

Ajude Mario e
Luigi a quebrar
o encanto da
princesa
Peach



Calma,
princesa, estou
chegando!



GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

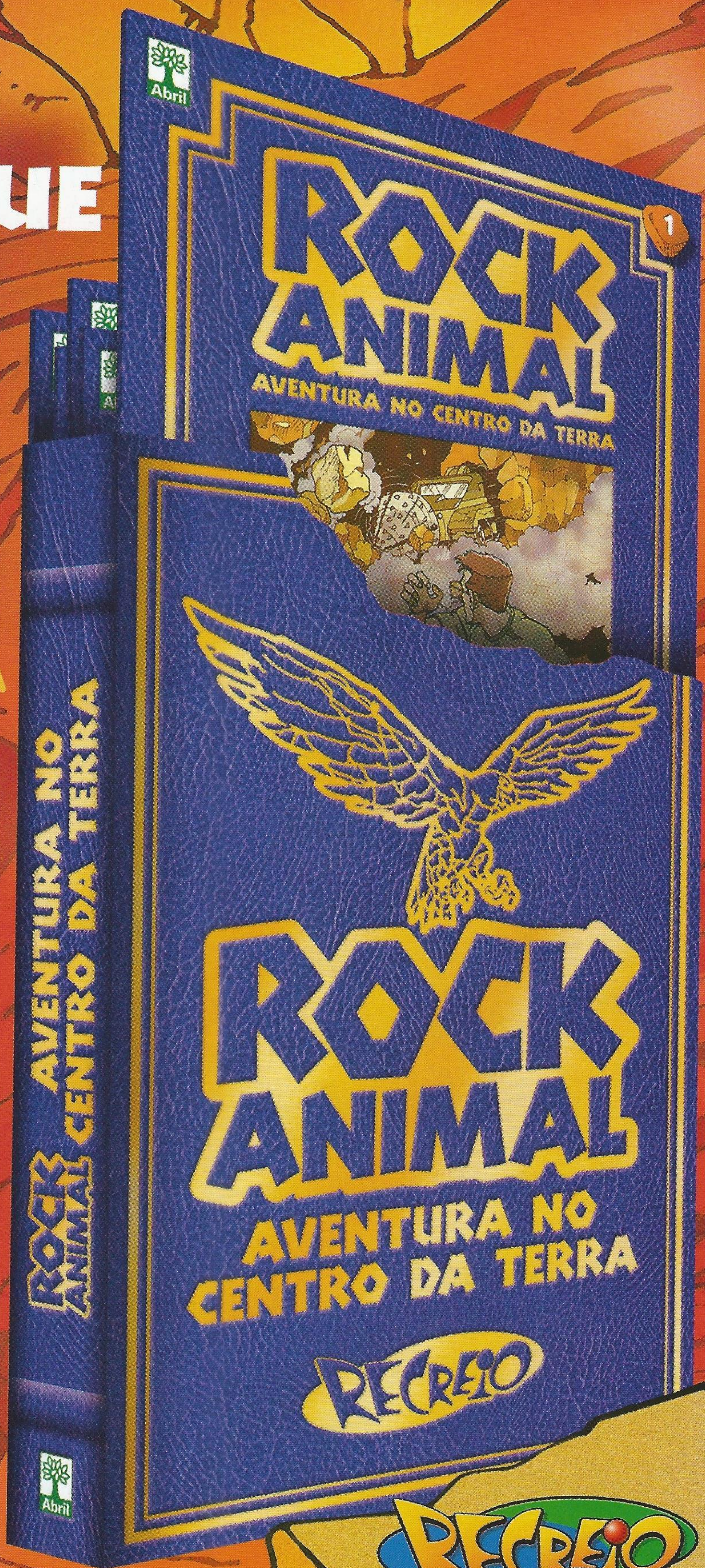
NESTE VERÃO, EMBARQUE EM UMA INCRÍVEL VIAGEM

Chegou a coleção
**ROCKANIMAL • AVENTURA
NO CENTRO DA TERRA!**

- 10 edições exclusivas com histórias em quadrinhos inéditas.
- Caixa para guardar a coleção.
- Sempre um brinde diferente: tatuagens, adesivos, transfers e muito mais.

Toda semana,
um capítulo da
aventura e um
novo brinde.

**ROCK
ANIMAL**



RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

4



Coisas legais de saber

6



BUUUUUUU!

Você acredita em fantasmas?

8



Mansão mal-assombrada

Um filme assustador e engraçado.

12



De arrepiar!

Confira o mais poderoso dos monstros.

14



Festa do outro mundo

Os fantasmas se arrumam para a ocasião.

15



Desafio duplo

Jogue com Mario e Luigi no Game Boy Advance.

16



Ora, bolas!

Idéias de brincadeiras legais com bola.

19



Enigma

Siga as pistas e descubra o nome de flores.

20



Navegando como um viking

Monte um barco para cruzar os mares.

22



Cadê?

25

QUADRINHOS

37



Labirinto

Ajude o mecânico a pegar as peças do motor.

39



Fique de olho

Encontre o monstro que não tem par.

40

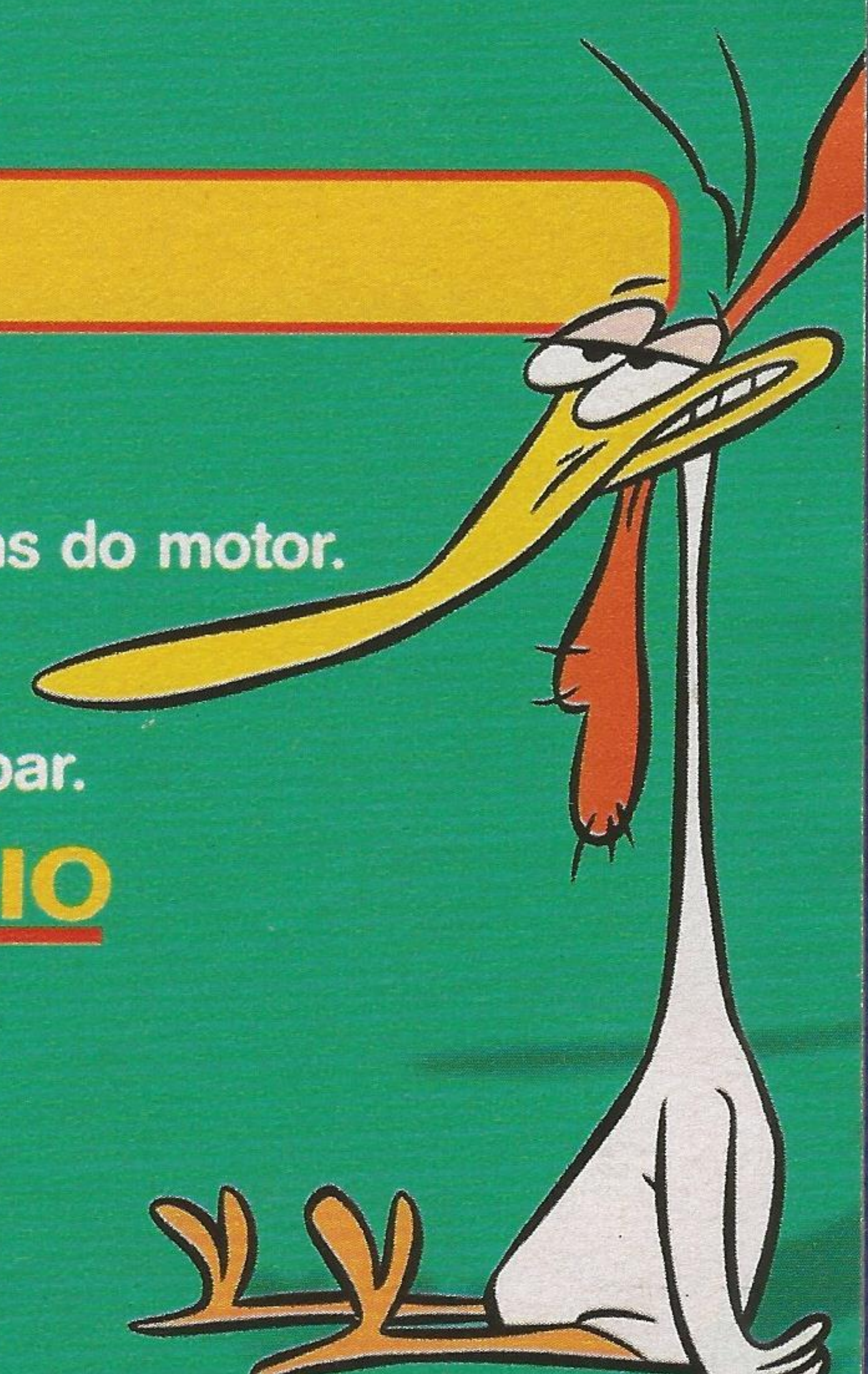
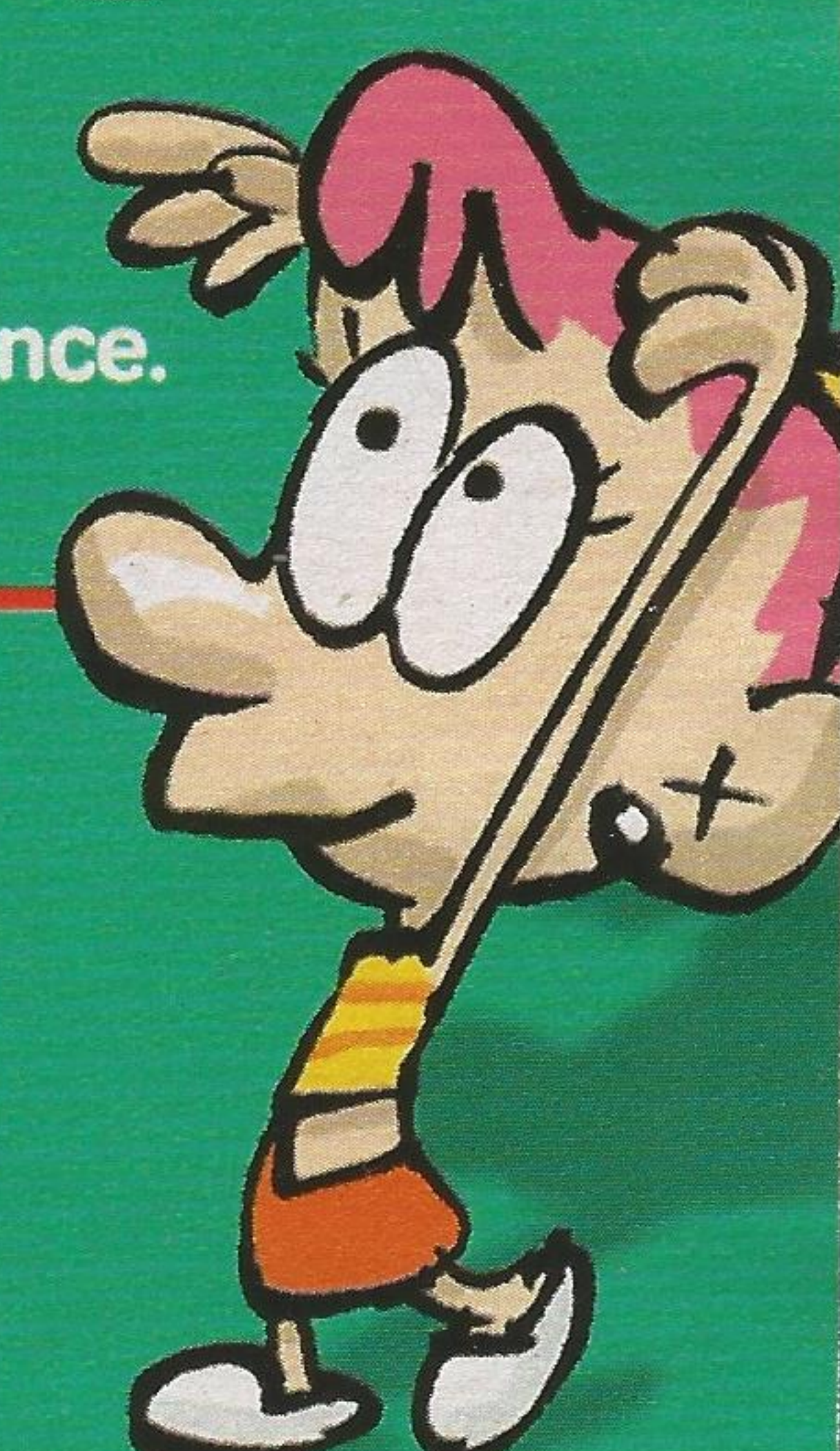


Seu espaço na RECREIO

42



Para rir



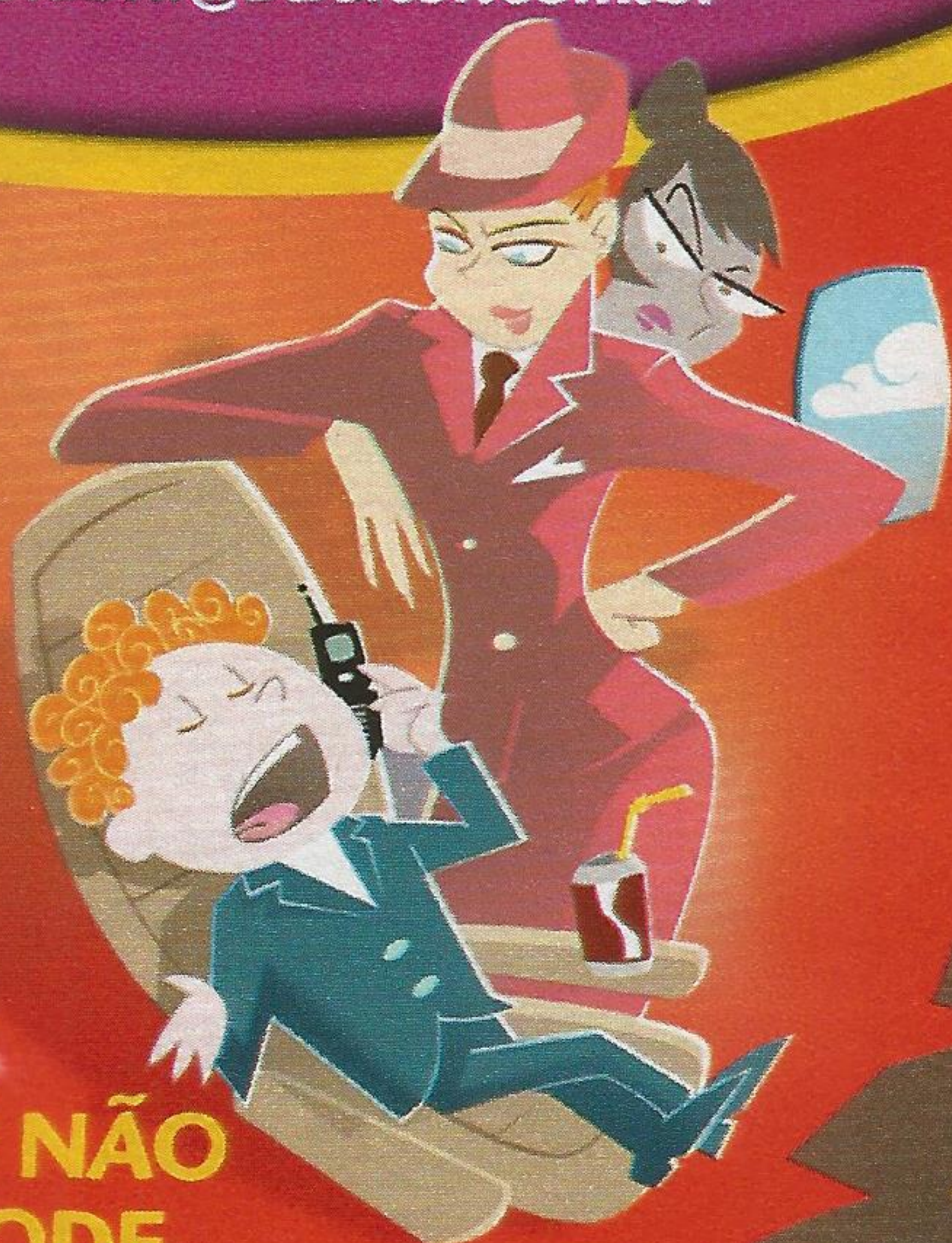
CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



POR QUE NÃO SE PODE USAR O TELEFONE CELULAR NO AVIÃO?

Pedro Felipe
Fortaleza - CE

Porque os sistemas de navegação do avião, que ficam em terra, emitem sinais de rádio para o avião se orientar lá em cima. A frequência de rádio que os celulares usam é bem parecida com esses sinais e um celular ligado pode "enganar" os equipamentos do avião com uma informação errada e provocar acidentes. As chances de isso ocorrer são pequenas, mas existem.

COMO OS ANIMAIS QUE VIVEM EMBAIXO DA TERRA RESPIRAM?

Renan
Navegantes - SC

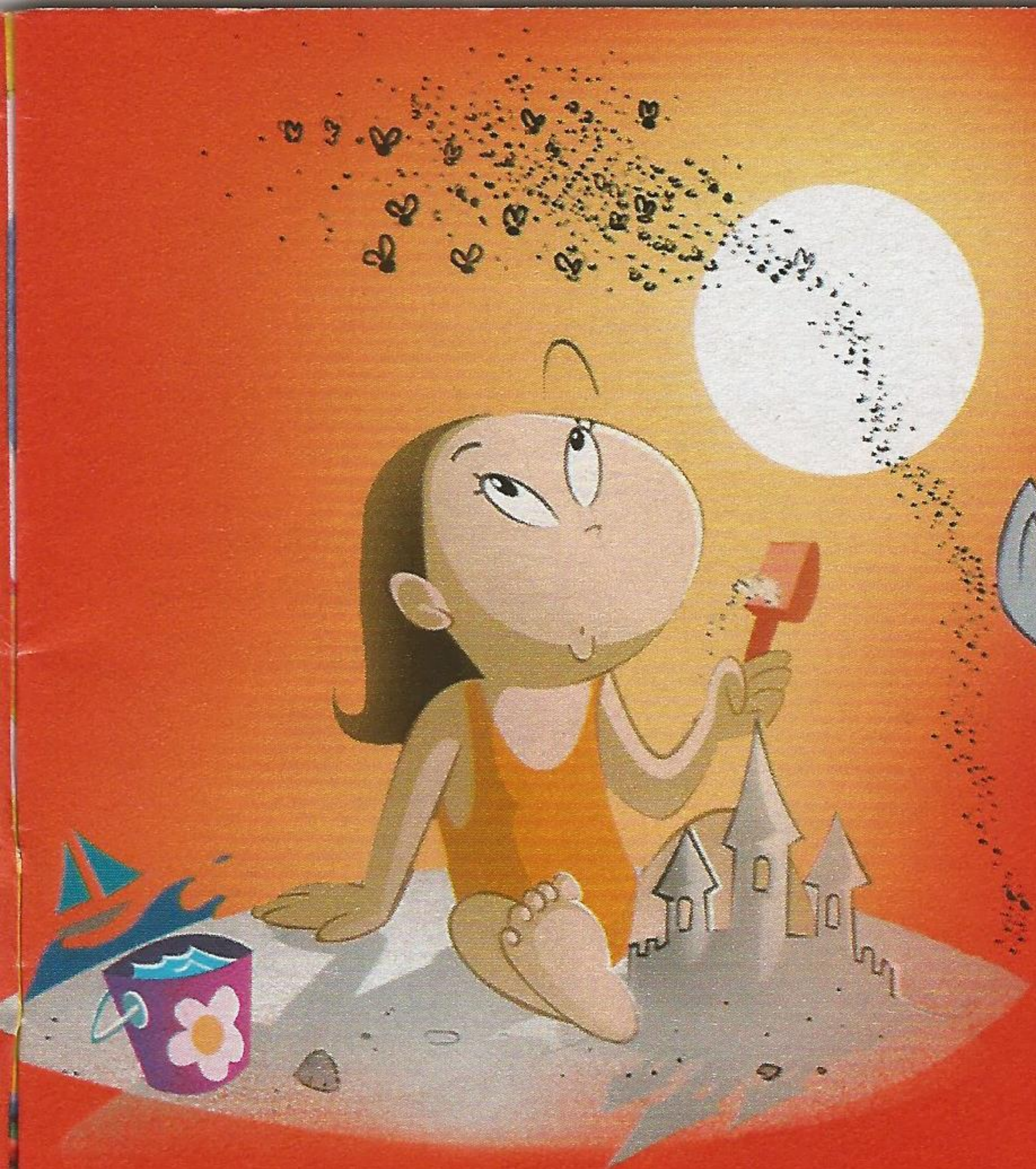
As formigas e os mamíferos (como o tatu e a marmota) que costumam ficar embaixo da terra vivem em galerias e túneis, com várias entradas e saídas, onde há passagem de ar. Dessa forma, eles conseguem respirar. Além de servir para o ar circular, essas aberturas são usadas pelos mamíferos na hora de enganar os inimigos. Já os animais minúsculos que moram embaixo da terra conseguem respirar porque existe ar entre os grãos do solo.



CONSULTORIA:
CARLOS CAMPANER
(entomologista do Museu
de Zoologia da USP);
ADALBERTO FEBELIANO
(vice-presidente da
Associação Brasileira de
Aviação Geral - Abag);
SANDRA REGINA
NOGUEIRA (nutricionista);
SÉRGIO RANGEL (biólogo) e
CHRIS LARSON, do WORLD
ALMANAC FOR KIDS.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM





POR QUE OS INSETOS APARECEM MAIS NO VERÃO?

Tatiany Bueno
São Paulo – SP

Os insetos são animais pecilotérmicos, ou seja, a temperatura de seu corpo varia de acordo com o ambiente. Em geral, eles ficam mais ativos no verão, quando a maioria sai em busca de parceiros para acasalar e se reproduzir. É nessa mesma época que nascem os filhotes e por isso vemos mais insetos.

VOCÊ SABIA QUE...

▶ A galinha é o animal doméstico mais numeroso que existe? Os pesquisadores acreditam que existam cerca de 10 bilhões de galinhas no planeta, produzindo em média um total de 500 bilhões de ovos por ano!



QUANDO A LARANJA ESTÁ PASSADA, ELA TEM MAIS VITAMINA C?

Ricardo dos Santos
Cachoeiro de Itapemirim – ES

Pelo contrário. Quando a fruta está passada, ela tem menos vitamina C. O ideal é sempre comer frutas frescas, já que com o tempo elas vão perdendo seus nutrientes. O gosto amargo que às vezes se sente na fruta passada é um sinal de que a vitamina C se oxidou, ou seja, entrou em contato com o oxigênio e sofreu alterações químicas.

QUEM INVENTOU O EXTINTOR DE INCÊNDIO?

Gabriel Brito
Rio de Janeiro – RJ

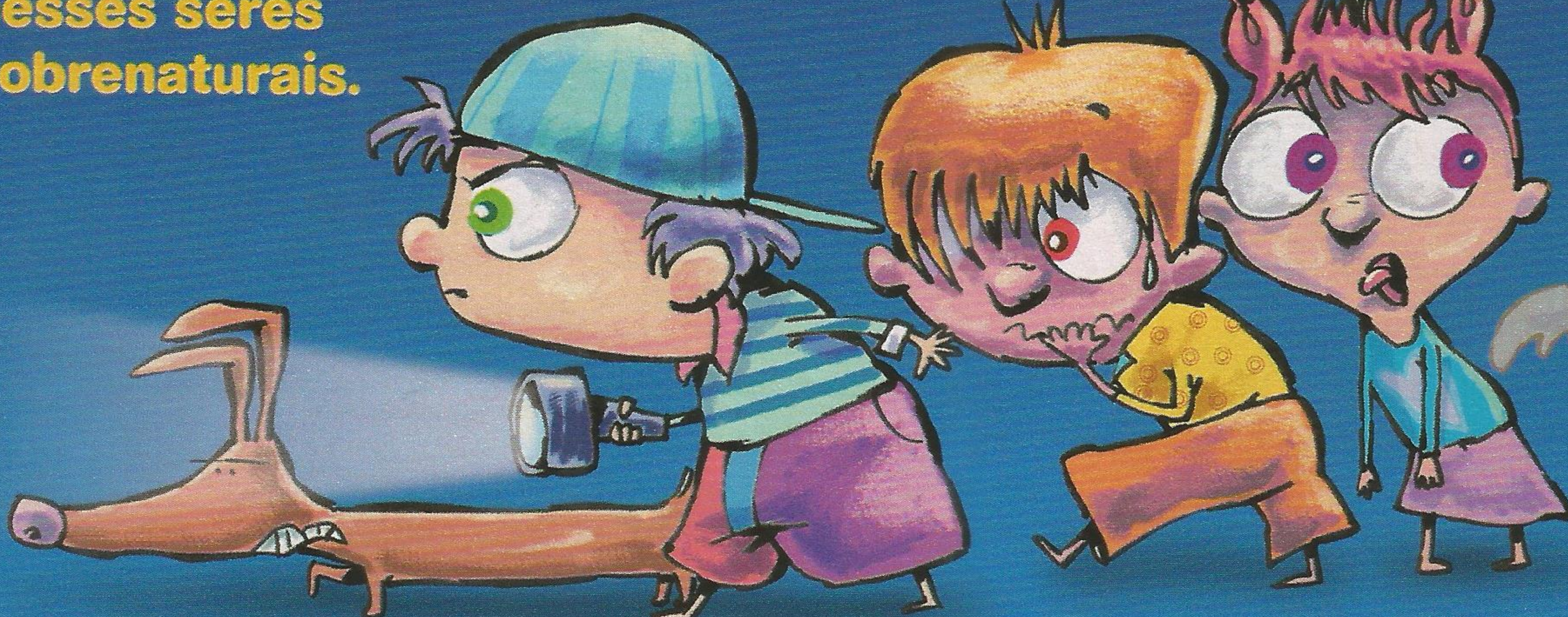
Dois americanos são apontados como os inventores do extintor de incêndio: Thomas J. Martin, que registrou o invento, e Percy Julian, que criou o aparelho com espuma, na época da Segunda Guerra Mundial. Antes deles, outros inventores de vários países fizeram experiências para desenvolver objetos semelhantes, sem no entanto registrar os experimentos.





Você tem m

Fantasmas não existem, mas nem sempre saber disso ajuda a não ter medo deles. Veja até que ponto você acredita nesses seres sobrenaturais.



Vocês estão brincando de quê?

1 Quando passa em frente a uma casa abandonada, você:

- ☐ ☐ Muda de calçada na mesma hora.
- ☐ ☐ Dá uma espiada pelas frestas para ver como é lá dentro.
- ☐ ☐ Sente vontade de entrar e explorar cada cômodo.

2 Na hora de dormir, você:

- ☐ ☐ Procura não pensar em assombração nem em outras bobagens.
- ☐ ☐ Apaga a luz e cai no sono.
- ☐ ☐ Examina o quarto para ver se não tem nenhum fantasma.

4 Se ouvisse barulho de correntes se arrastando, você:

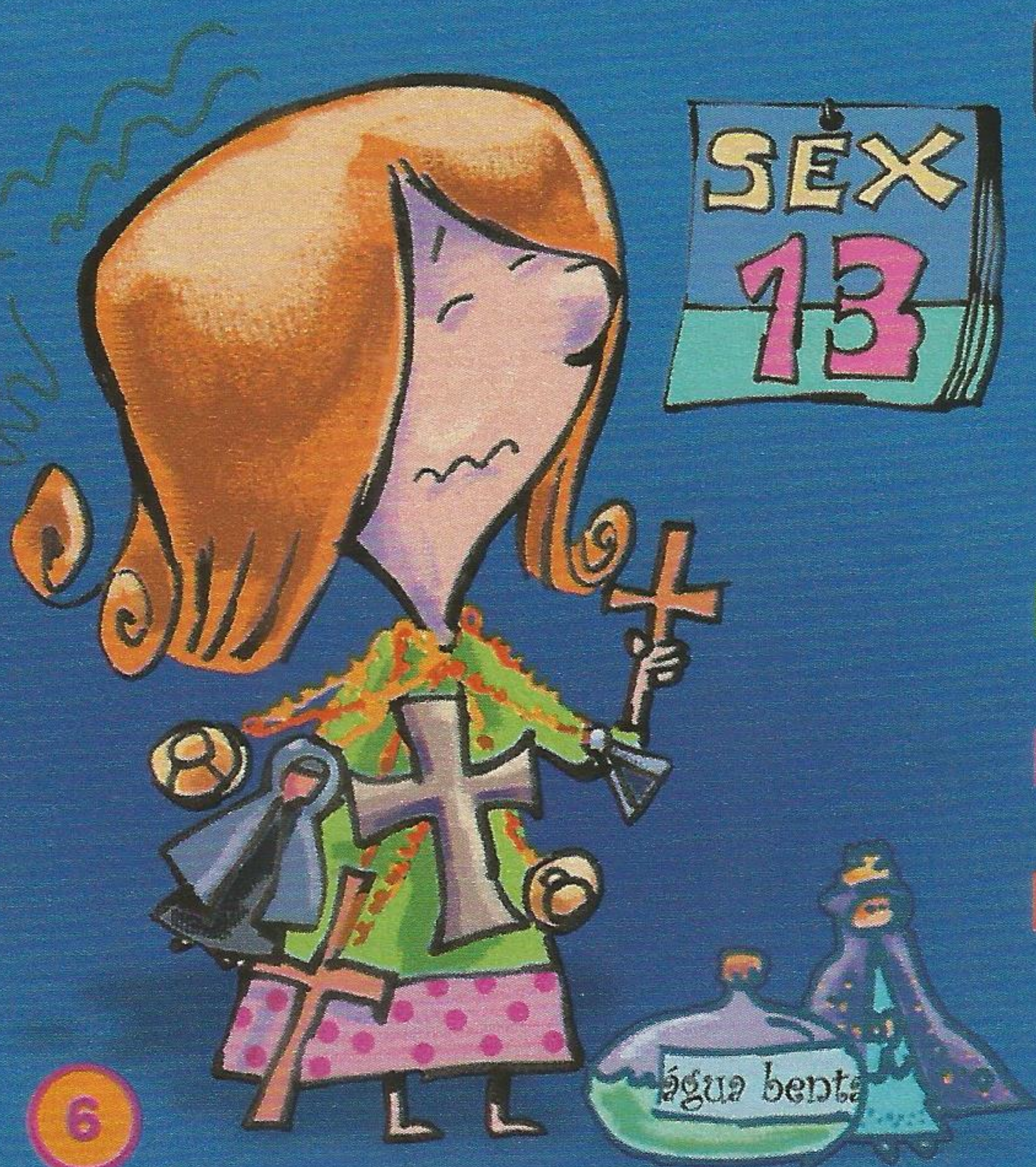
- ☐ ☐ Pensaria que só pode ser coisa de alma penada.
- ☐ ☐ Acharia que isso só acontece em filmes de terror.
- ☐ ☐ Sentiria um certo medo, mas não daria muita bola.

3 Você vai passar as férias no campo e se hospeda num velho sobrado. Tarde da noite, ouve os degraus da escada rangendo. O que você faz?

- ☐ ☐ Vira para o lado e dorme.
- ☐ ☐ Fica de cabelo em pé e começa a gritar.
- ☐ ☐ Vai olhar para ver o que é.

5 Quando alguém conta casos de fantasmas, você:

- ☐ ☐ Fica um pouco assustado, mas sabe que nada disso existe.
- ☐ ☐ Morre de medo e não consegue dormir à noite.
- ☐ ☐ Se diverte com essas histórias cheias de imaginação.



edo de fantasma?

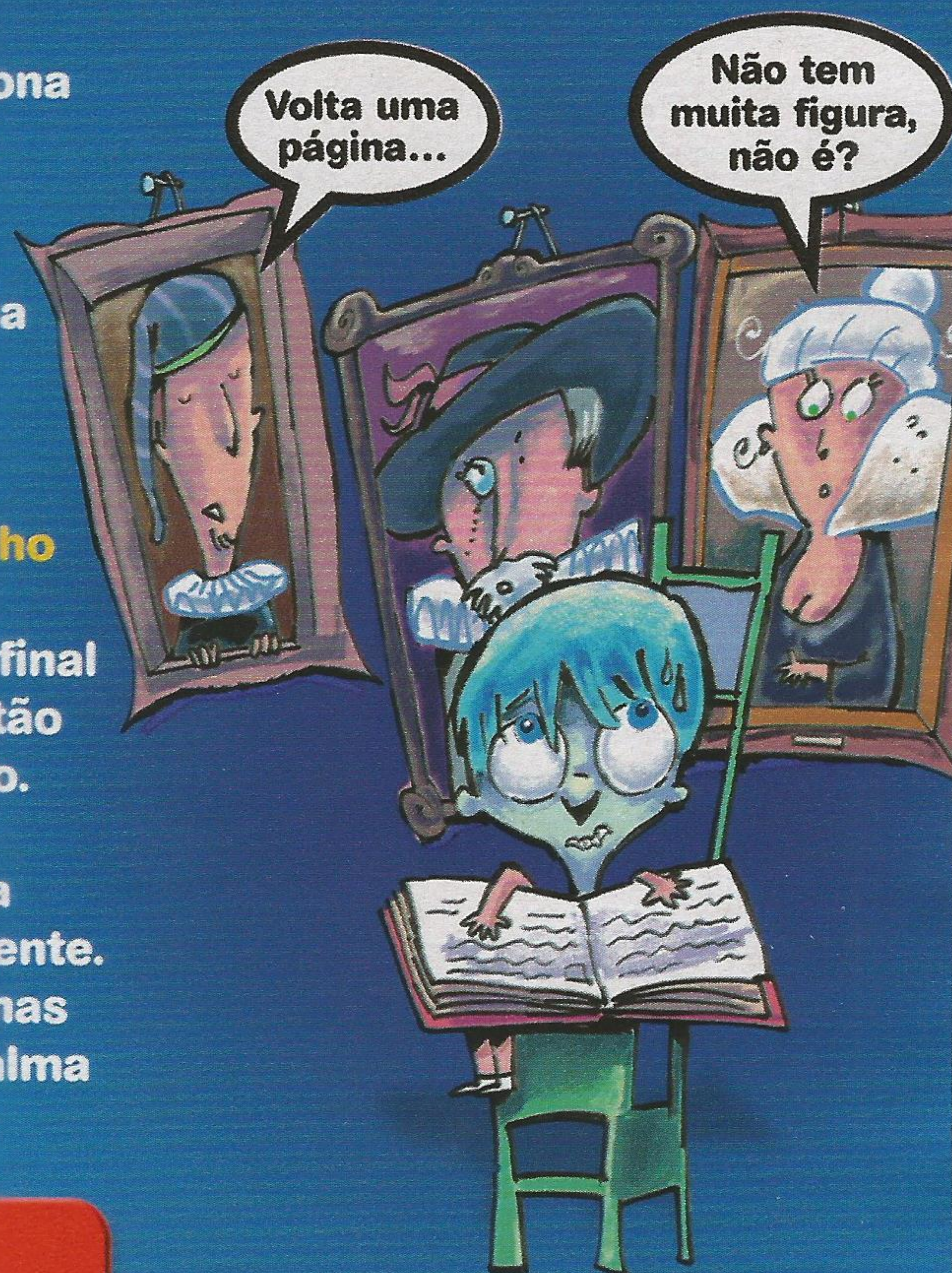
- 6** Imagine que você está lendo um livro numa sala cheia de quadros com retratos antigos. O que acontece?
- ☐ ☐ Acha que está sendo observado pelos retratos, como se eles cochichassem.
 - ☐ ☐ Aprecia as pinturas e depois se concentra na leitura.
 - ☐ ☐ Lê numa boa e nem liga para os retratos.

- 7** Numa noite, você olha pela janela e vê um vulto branco. Qual a sua reação?
- ☐ ☐ Acha que esqueceram um lençol no varal.
 - ☐ ☐ Se benze várias vezes porque só pode ser um fantasma!
 - ☐ ☐ Chama alguém para descobrirem o que é.

- 8** Se de repente caísse uma tempestade e o lugar mais próximo fosse uma casa velha caindo aos pedaços, o que você faria?
- ☐ ☐ Iria até lá e procuraria um lugar para se abrigar.
 - ☐ ☐ Pegaria uma carona no guarda-chuva do primeiro que passasse.
 - ☐ ☐ Voltaria para casa todo molhado.

- 9** Quando alguém chega de mansinho e faz bu!, você:
- ☐ ☐ Leva um susto, afinal os fantasmas estão sempre rondando.
 - ☐ ☐ Não liga, porque nunca se assusta assim tão facilmente.
 - ☐ ☐ Leva um susto, mas não acha que é alma do outro mundo.

- 10** Numa sexta-feira, dia 13, você:
- ☐ ☐ Nem sai de casa de medo.
 - ☐ ☐ Nem lembra que dia é.
 - ☐ ☐ Por via das dúvidas, usa um amuleto.



CONFIRA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ☐

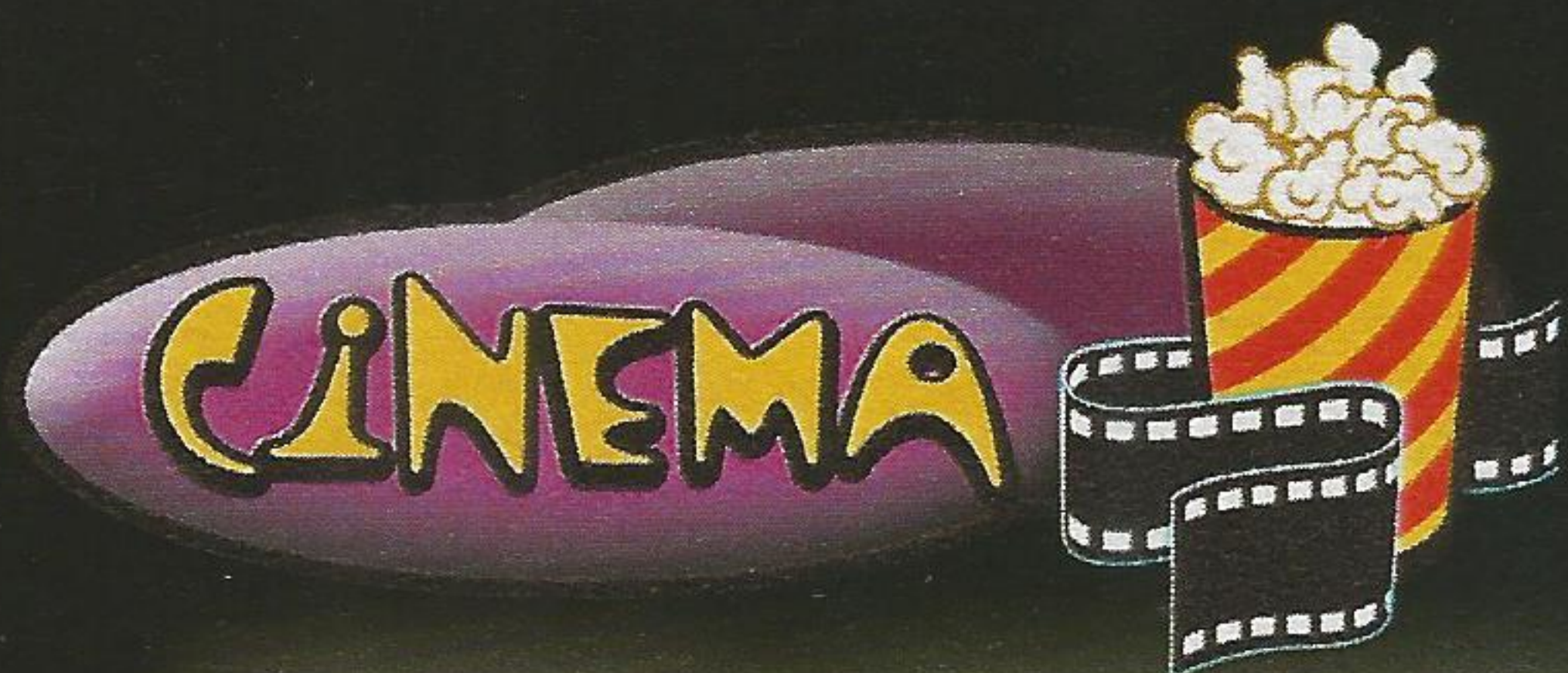
Você deve ter muita imaginação e por isso vê fantasmas em todo lugar. Às vezes é até gostoso sentir um medinho, mas, se isso estiver atrapalhando você, fale com os seus pais. Eles vão ajudá-lo a superar esse medo.

SE MARCOU MAIS ☐

Os fantasmas não ocupam muito os seus pensamentos, mas um barulho estranho já é motivo para ficar com pé atrás. Lá no fundo, você sabe que esses seres são frutos da imaginação e não fazem mal a ninguém.

SE MARCOU MAIS ☐

Você não está nem aí para fantasmas, pois sabe que não existem. Pelo jeito, dificilmente você se assusta à toa, e tenta manter a calma quando sente algum medo. Isso é legal, mas não precisa bancar o durão o tempo todo, ok?



Prepare-se para ficar de cabelo em pé

ENTRE SUSTOS E

Se um fantasma já dá medo, imagine só se você encontrasse 999 juntos! Pois eles são as estrelas do filme **Mansão Mal-Assombrada**, a nova produção da Disney.

A história começa quando o telefone toca na casa do corretor de imóveis Jim Evers, tarde da noite. Do outro lado da linha, o dono de uma antiga mansão diz que quer vendê-la o mais rápido possível. O problema é que Jim já havia combinado passar o fim de semana com sua família e claro que eles não gostam nem um pouco da mudança de planos.



e rir bastante com o filme **Mansão Mal-Assombrada**.

GARGALHADAS

A mulher de Jim, Sara, sugere adiar a venda da casa para que as crianças Michael e Megan possam aproveitar a companhia do pai, que está sempre muito ocupado.

Mas Jim tem uma idéia para não perder esse grande negócio: levar as crianças e Sara na visita a tal casa. Assim, ele pode conhecer a propriedade e ao mesmo tempo dar um passeio com a família.

O plano parecia perfeito, até darem de cara com o portão de uma casa em ruínas, escondida em um pântano escuro e isolado.

Apesar da aparência ameaçadora, a família decide conhecer o interior da mansão e não demora muito para descobrir que ela é cheia de fantasmas e de mistérios.

Para dar realismo às cenas, a pele e os ossos dos fantasmas foram apagados no computador.

Participação especial

Aranhas de verdade também integram o elenco do filme. Sob os olhos atentos de um treinador de animais, 150 tarântulas de patas rosa das Guianas, na América do Sul, participam de uma cena noturna no cemitério.

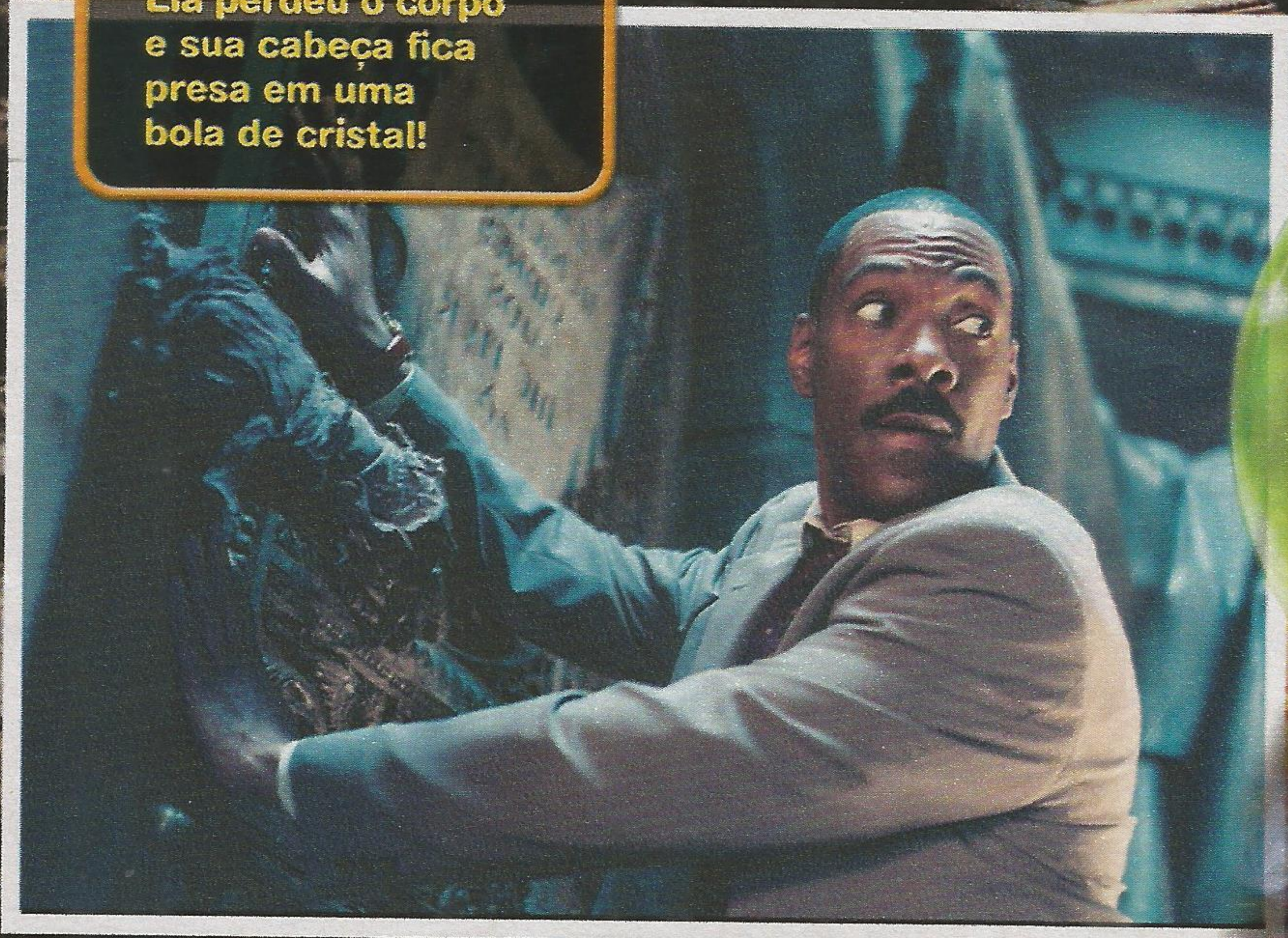



HISTÓRIA DE CENTENAS DE ANOS

Dentro da casa, os quatro visitantes são recepcionados pelo esquisito e suspeito mordomo Ramsley.

Muito assustados, Jim, Sara, Michael e Megan percorrem os cômodos sombrios do casarão sob os olhares atentos das figuras dos retratos pendurados nas paredes. Até que encontram o dono da mansão, o fantasma do senhor Edward. Com o olhar fixo em Sara, ele começa a contar que, há centenas de anos, era apaixonado por uma jovem garota, muito parecida com a mulher de Jim, mas um estranho acontecimento impediu a união dos dois.

Um dos habitantes da mansão é Madame Leota. Ela perdeu o corpo e sua cabeça fica presa em uma bola de cristal!





Como se a situação já não fosse ruim o suficiente, bem nesse momento, uma terrível tempestade aprisiona a família Evers na mansão.

Sem escolha e com a ajuda de Madame Leota, uma vidente que perdeu seu corpo e tem a cabeça presa em uma bola de cristal, Jim, Sara, Michael e Megan têm de desvendar os segredos que o lugar esconde. Tudo isso antes de o fim de semana terminar!

A mansão mal-assombrada é cheia de assoalhos que despençam, quadros que têm vida e passagens secretas. Os fantasmas que moram lá circulam pelos arredores há centenas de anos.

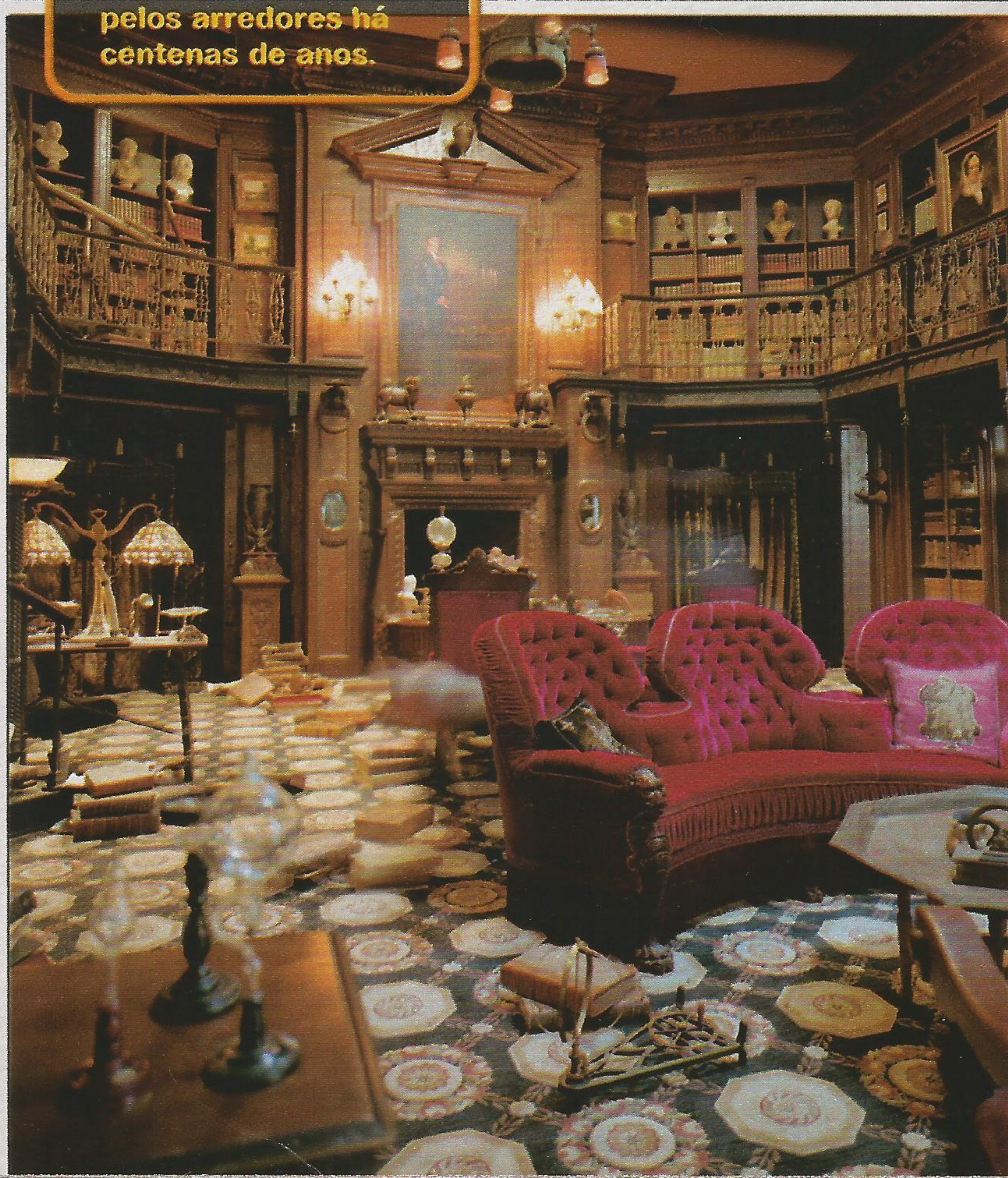
A MANSÃO EXISTE!

O filme *Mansão Mal-Assombrada* foi inspirado em um atração de sucesso dos parques Disney.

Como no filme, os visitantes são recebidos pelo mordomo Ramsley e, sentados em cadeiras que deslizam sobre trilhos, passeiam por quartos e corredores sinistros.

Seres do outro mundo estão espalhados por toda parte, inclusive nas cadeiras ao lado dos visitantes.

Os efeitos especiais e as surpresas da atração são muito legais!





MONSTRO

Misturando um pouquinho de algumas criaturas fantásticas, criamos um ser para lá de esquisito e nada agradável de se encontrar!

Na imaginação das pessoas, sempre existiram monstros. Os antigos gregos morriam de medo dos ciclopes, seres de um olho só, e das harpias, mulheres com pernas e asas de abutre. Sem falar do Minotauro, com corpo de homem e cabeça de touro. Já os egípcios tinham deuses meio gente, meio bicho e até uma estátua de um ser com patas de leão e rosto de humano: a Esfinge.

Na Idade Média, muita gente não viajava pelos oceanos porque pensava que havia imensas serpentes, além de sereias que atraíam as pessoas para o fundo do mar.

Com o tempo, a lista de esquisitões aumentou. Até que em *Monstros S.A.* tiveram a idéia de contar que essas figuras têm medo de... crianças! Você pode não ter medo de monstro, mas com certeza sentiria um arrepio se encontrasse o monstro aí do lado, que tem características de vários seres! Depois de ler sobre ele, que tal inventar um outro mais tenebroso?

Cabeças de hidra

Como o antigo monstro das histórias gregas, ele tem várias cabeças. A vantagem é que elas pensam melhor do que uma.

Olho de ciclope

É um só, mas enxerga melhor que águia e dá um toque especial ao visual monstruoso.

Dentes de vampiro

São perfeitos para devorar batatas fritas e outras delícias.



Faro do gigante de João e o pé de feijão

Nenhum cheiro escapa a esse narigão!

Hálito de dragão

Soltar fogo pela boca é ótimo para abrir caminho, fazer pipoca e assar marshmallow.

Pés do Abominável Homem das Neves

São enormes. Ideais para deixar pegadas assustadoras e para jogar futebol.

Corpo de fantasma

Muito útil para atravessar paredes. O único problema é que com esse corpinho ele quase não aparece nas fotos.

Garras do Monstro da Lagoa Negra

Tem membranas entre os dedos que facilitam o deslocamento na água e garantem pontos na natação.



SUPERPODEROSO



Cabelos de medusa

Em vez de fios que embaraçam e precisam ser cortados, cobras vivas. Uma boa pedida para quem não quer perder tempo se penteando.

Penteado de lobisomem

Faz sucesso nas festas em noites de lua cheia.

Orelhas de ogro

Iguais às do Shrek. Além de ouvir superbem, guardam uma reserva de cera e são um charme.

Asas do Pássaro Roca

Esse vilão de *As aventuras de Simbad, o marujo* é capaz de voar bem alto levando toneladas de peso.

Pele de fogo-fátuo

Esse ser do folclore brasileiro tem um visual muito louco: é verde e brilha no escuro.

Barriga do King Kong

Já pensou quanto sorvete cabe no estômago do monstro, que tem 13 metros de altura?

Cauda do Godzilla

Grande e espinhuda, mantém gente chata afastada, mas às vezes atrapalha, pois esbarra em tudo.

A ficha do monstro

Onde vive ▶ no mundo inteiro.

Tempo de vida ▶ não importa muito, já que vira fantasma e fica mais poderoso depois que morre.

Tempo de gestação ▶ pode se multiplicar instantaneamente, com a força do pensamento.

Alimentação ▶ come de tudo. Tudo mesmo, portanto, cuidado!

Uma história de arrepiar os cabelos

Todo sábado, em Fantasmolândia, era aquela confusão.

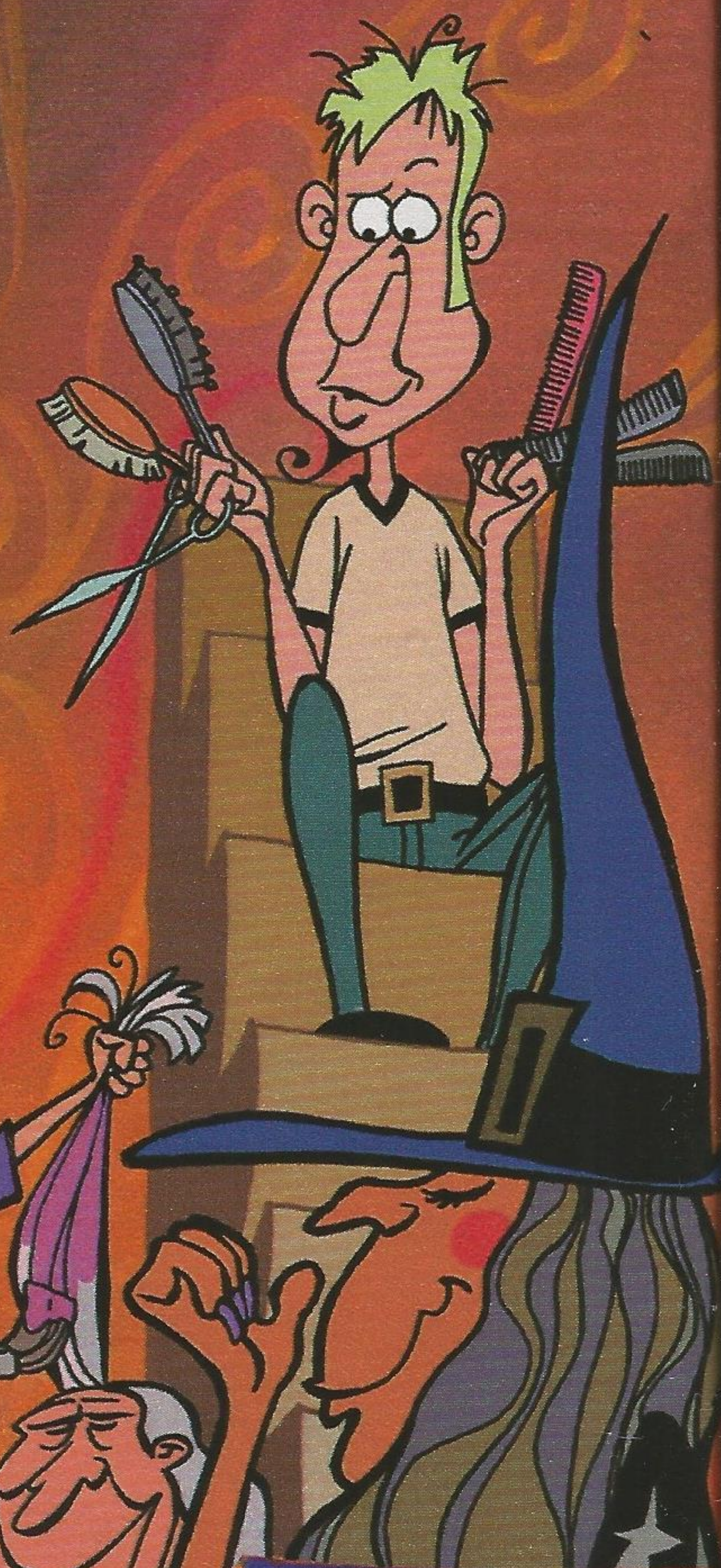
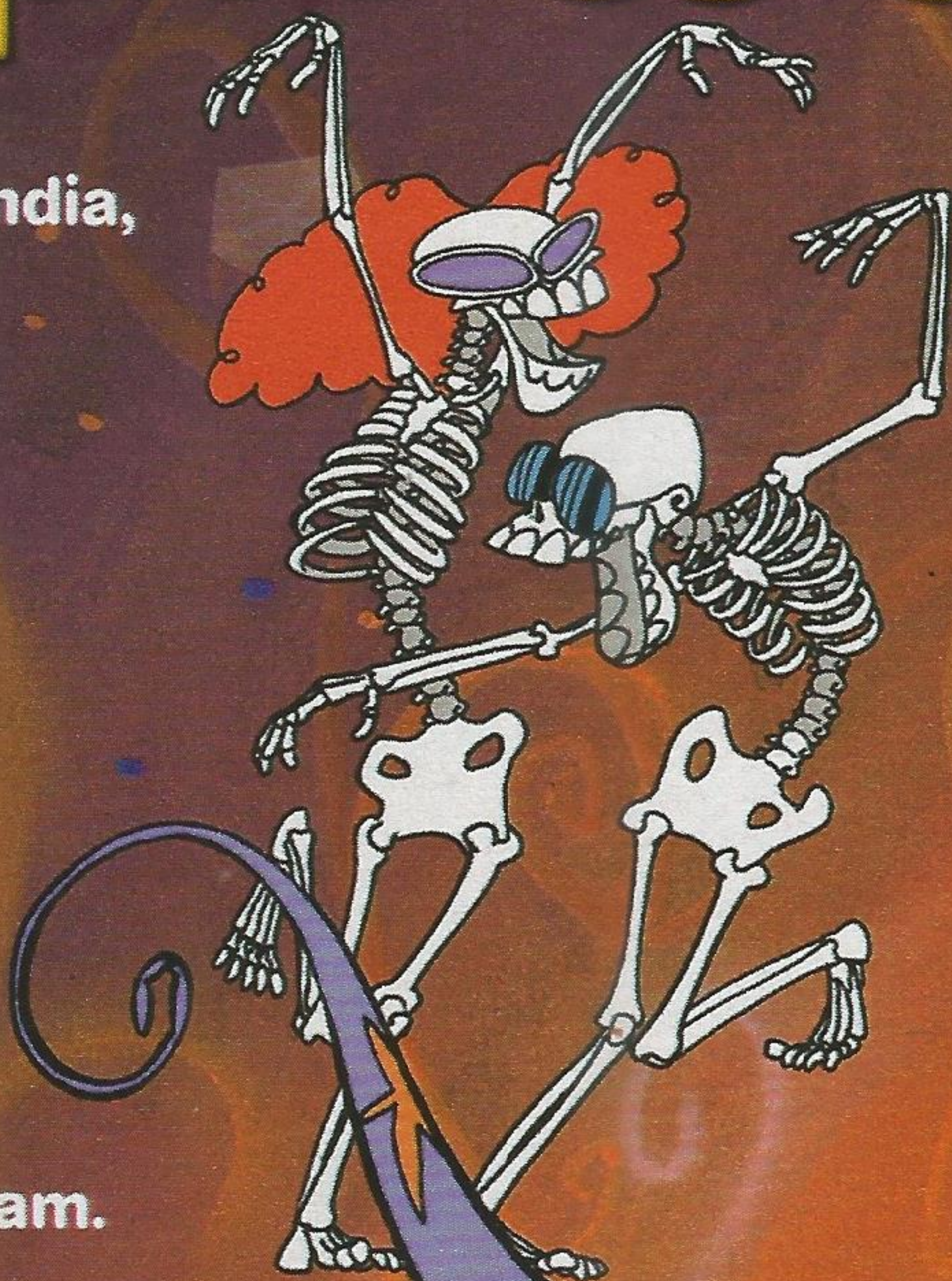
Os fantasmas se preparando para a grande ocasião.

À noite, rolava balada na porta do cemitério, com música e azaração e um clima de mistério.

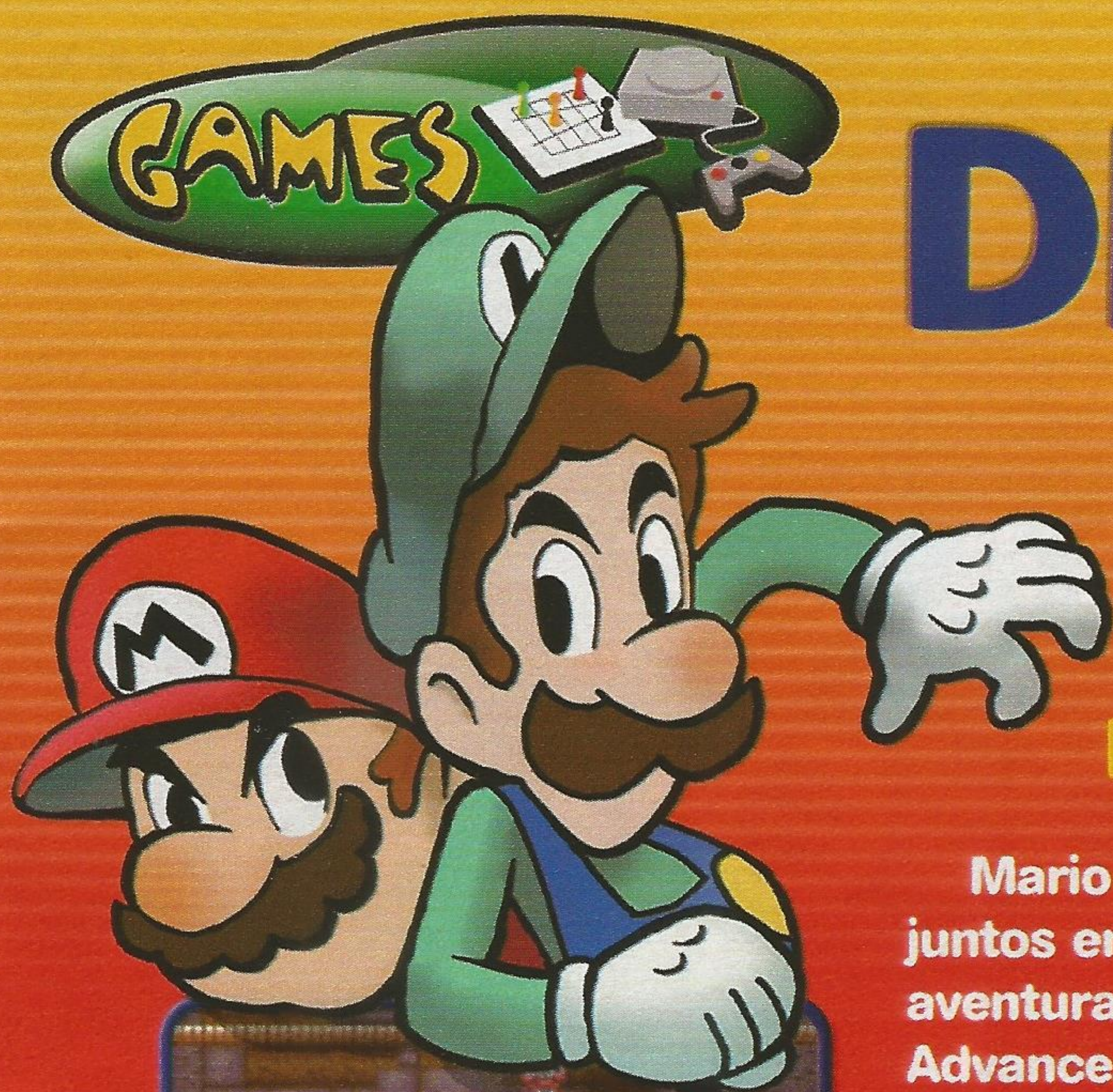
À tarde, no salão de beleza, os esqueletos se enfeitavam. E as bruxinhas, com certeza, suas longas cabeleiras pintavam.

Roxo, lilás e preto eram as cores preferidas. Todas queriam morcegos estampados em suas unhas compridas.

O cabeleireiro, coitado, é que sempre ficava tristonho. Ninguém queria penteado ou cabelo arrumadinho.



TEXTO  ELIANA SÁ
ILUSTRAÇÃO  VÍTOR TAVARES



DIVERSÃO TOTAL

Encare um desafio duplo em Mario & Luigi: Superstar Saga.



O cartucho traz uma surpresa: o antigo jogo Mario Bros que é divertido.



Suba no bloquinho marrom e ganhe uma foto de Mario e Luigi.



Lutando bastante, o personagem sobe de nível e ganha novas habilidades.



Para passar por esse desafio, pule seguindo as indicações que surgem na tela.



Os blocos verdes são alvos de Luigi e os vermelhos, de Mario.

nomes engraçados, como Vale Teehee, Montanha Hoofoo ou Ocenoo Oho, você tem de solucionar quebra-cabeças e enfrentar inimigos em batalhas.

À medida que avança, vai ganhando habilidades. Alguns acessórios, como o martelo, ajudam na exploração do ambiente. Por exemplo, se Luigi acerta uma martelada na cabeça do irmão, Mario fica baixinho e pode entrar em lugares minúsculos.

Se você evoluir e conseguir muitos pontos, os dois até trabalham juntos. Afinal, vale tudo para trazer de volta a voz da princesinha e evitar que ela destrua o mundo.



Com uma bola dá para brincar
de uma porção de coisas.

Aí vão algumas dicas
para você se divertir com a turma.

BOLAS PARA TODAS AS HORAS!

Estradinha

Você vai precisar de um chão
de terra e de bolinhas de gude.

Faça um caminho tortuoso
no chão. Ao longo dele, cave buracos
um pouco maiores que a bolinha.

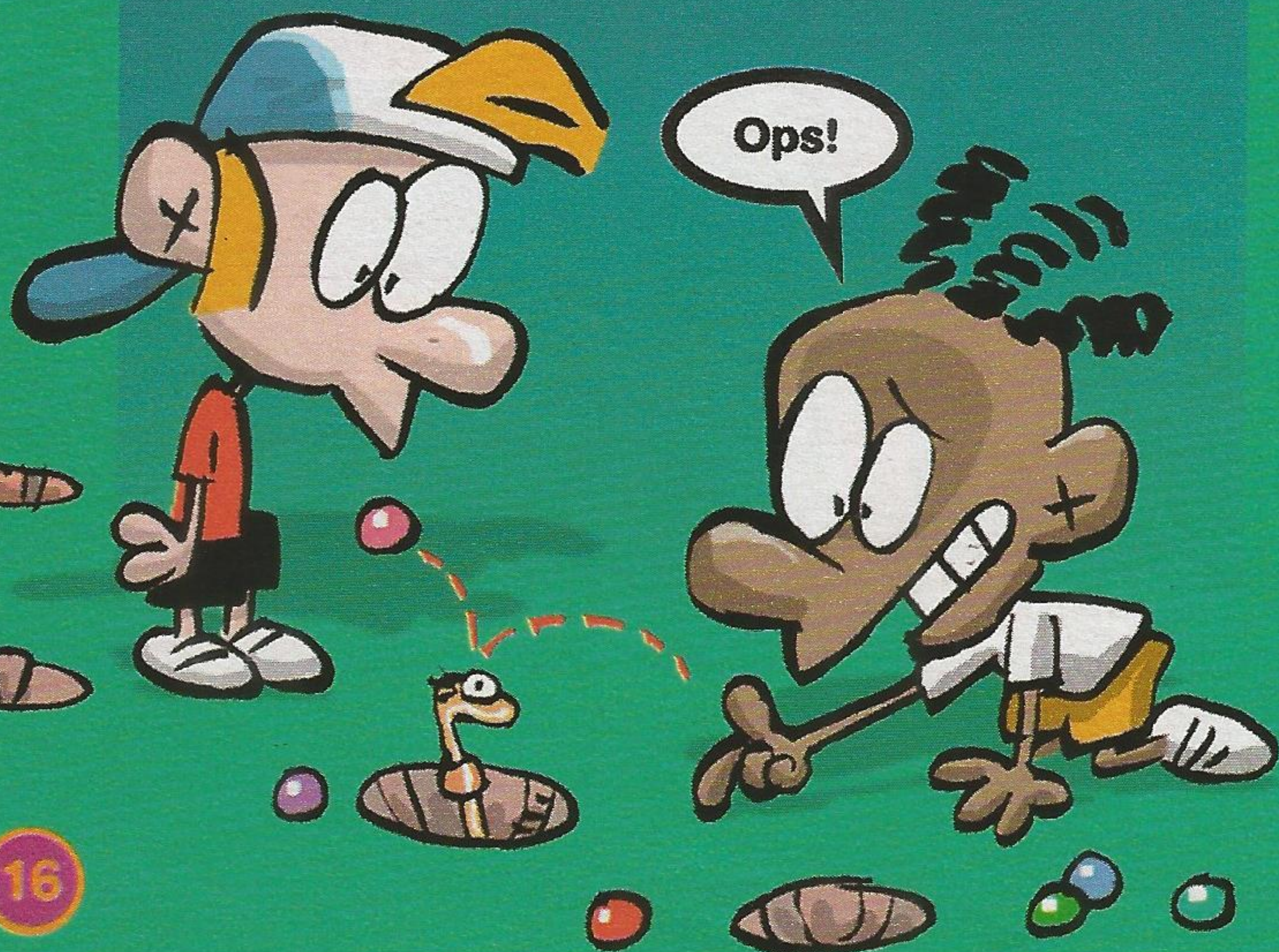
Tirem a sorte para ver quem
começa. O escolhido tem de dar
petelecos na sua bola, tentando
encaixá-la em todos os buracos.

Se a bolinha sair do caminho,
ele passa a vez e recomeça do início.

Se ela não parar no buraco,
ele passa a vez e depois continua
da posição que jogou pela última vez.

Vale tentar acertar a bolinha
do amigo, empurrando-a para fora.
Se conseguir, o jogador tem de
começar de novo.

Vence quem percorrer todo
o caminho primeiro.



Jogo do obediente

Zás-trás!
Seu lugar! Trás
e frente!

Uma coisa
de cada vez!



Escolham um lugar onde não há
nada que possa quebrar. Um jogador
lança a bola na parede, agarrando-a
em seguida. O outro dá as ordens.

Se for dito **seu lugar**, é preciso
pegar a bola sem tirar os pés
do chão. Em **zás-trás**, deve-se girar
o corpo antes de agarrar a bola.
Já em **trás e frente**, o jogador tem
de bater palmas atrás e na frente
do corpo. Vocês podem também
inventar outras ordens.

Quando o jogador que está com
a bola errar ou deixá-la cair, os dois
trocam de lugar.

Campeão de mira!

Esta brincadeira precisa de pelo menos quatro jogadores.

Risquem linhas paralelas no chão, marcando a área de cada participante.

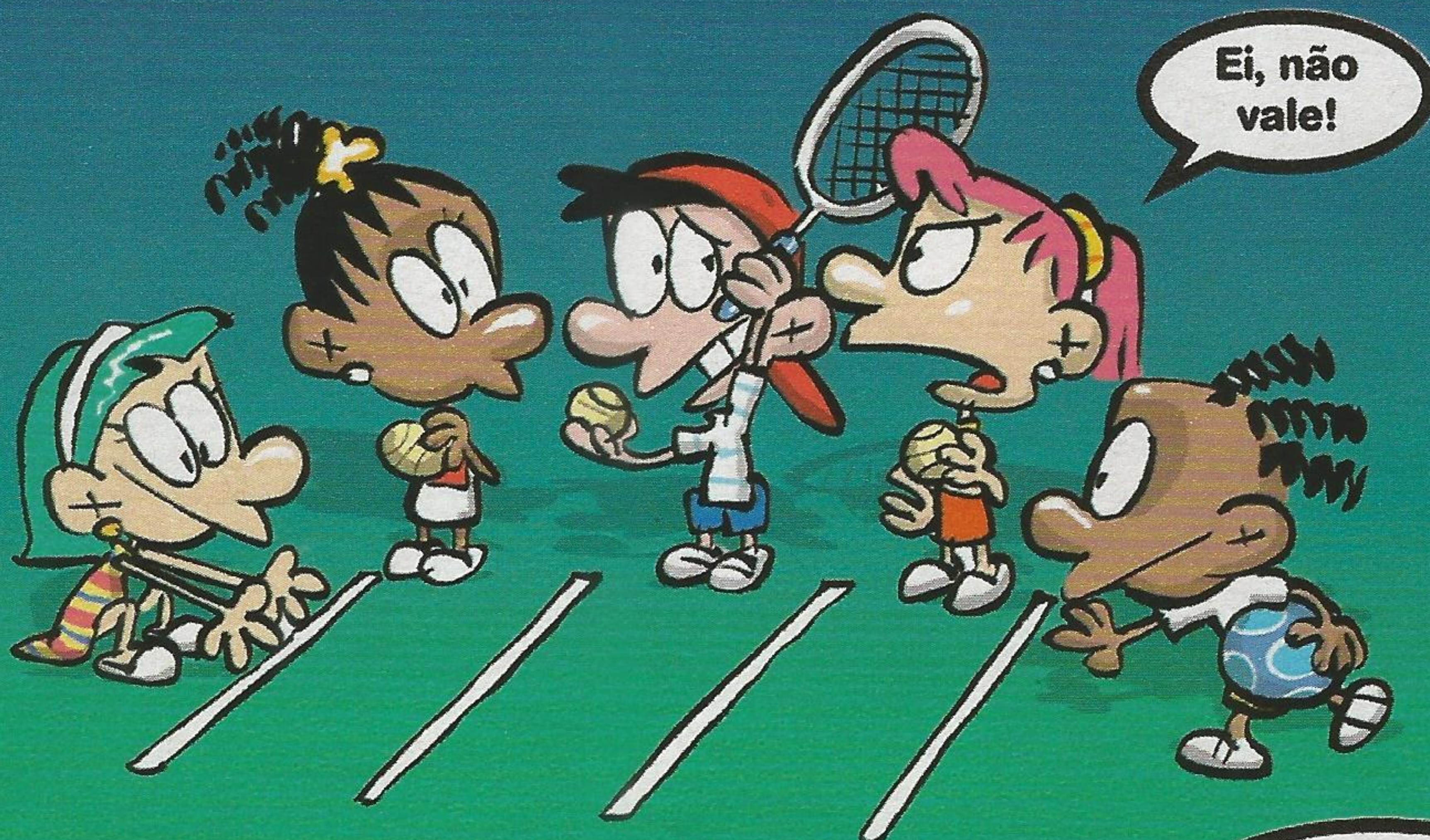
Os jogadores ficam lado a lado dentro das suas áreas, de onde não podem sair.

Um dos jogadores da ponta segura uma bola. Os que ficaram no meio seguram uma bolinha de tênis (ou parecida) cada um.

Os jogadores da ponta devem lançar a bola um para o outro. Quando for jogada, os outros devem tentar acertá-la com suas bolinhas,

mas apenas enquanto a bola estiver passando pelo seu espaço.

Quem conseguir troca de lugar com quem arremessou a bola.



Jogo da melancia

Neste jogo, melancia é um jeito de chamar a bola, claro. Para brincar junte a turma e façam uma roda. Tirem a sorte para ver quem ficará com a melancia.

O escolhido anda ou corre dentro da roda com a bola. Ele pode jogá-la para o alto, fingir

que vai lançá-la, fazer malabarismos etc. Tudo para distrair a atenção dos colegas. De repente, ele joga a bola para trás.

Quem conseguir pegá-la vira o dono da bola, vai para o centro da roda e a brincadeira recomeça.



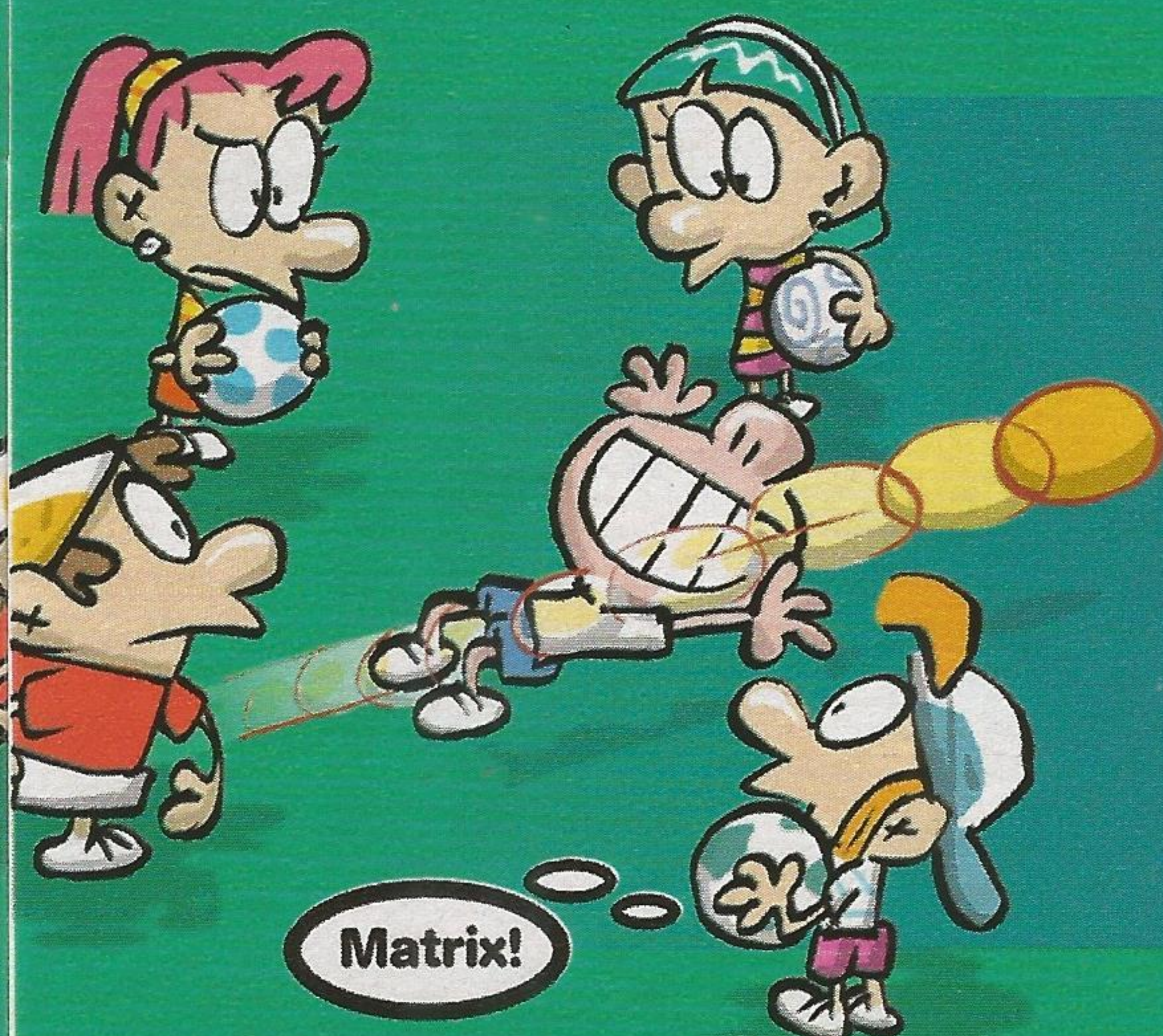
Fique esperto!

Escolham uma bola bem leve e macia para este jogo. Vale também usar uma bola um pouco murcha para que ninguém se machuque.

Formem uma roda e tirem a sorte para ver

quem vai ficar no meio. Os jogadores têm de tentar acertar as pernas do sorteado. Quem acertar troca de lugar com o colega.

Quem conseguir desviar de mais lances é o vencedor.



Encontre o caminho para este tesouro.



Passatempos ROCKANIMAL. Uma revista especial com testes, jogos, enigmas e desafios para você se sentir um arqueólogo de verdade.

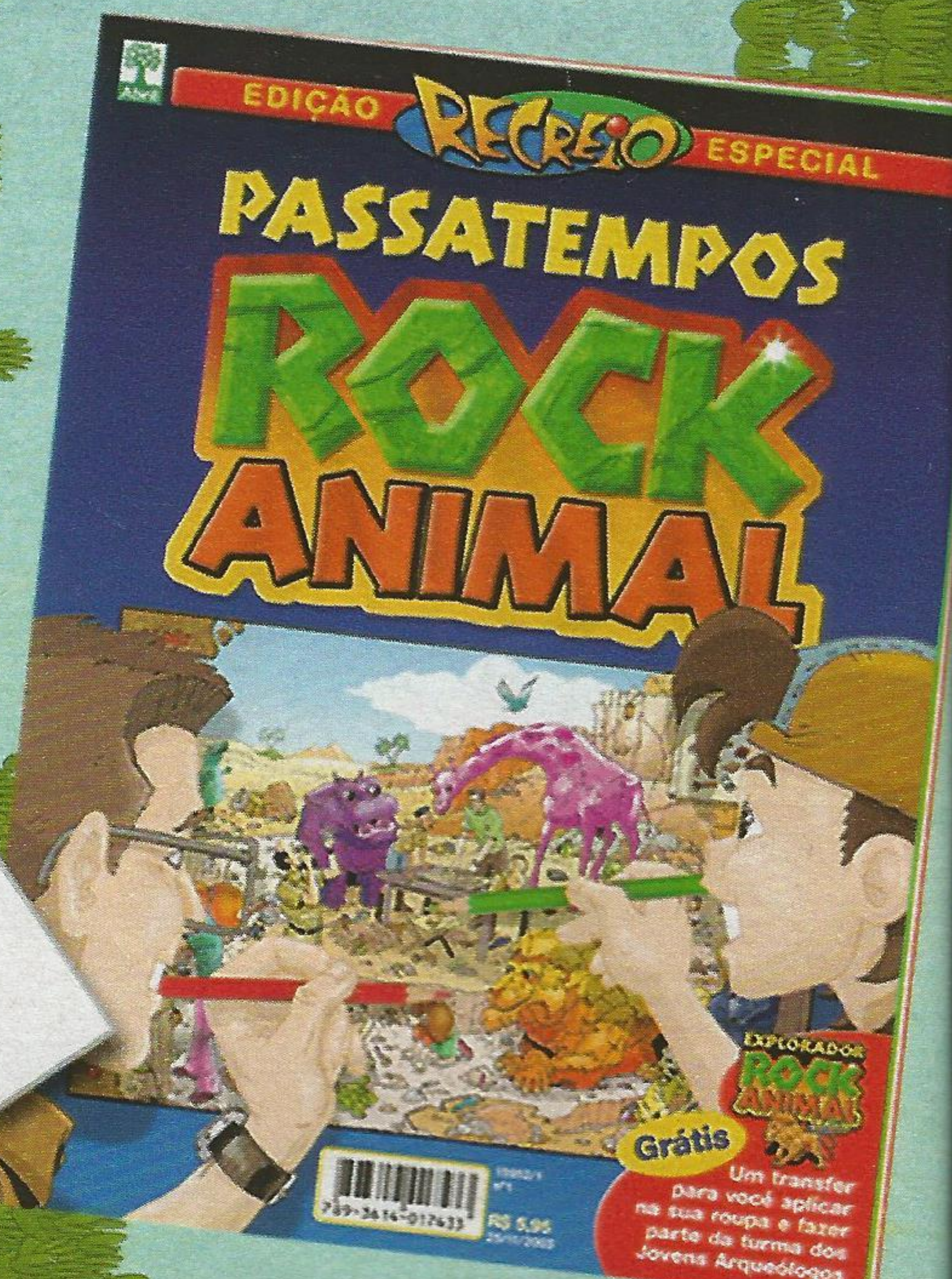


Grátis:

um transfer animal para você aplicar na sua roupa e fazer parte da turma dos Jovens Arqueólogos.



Já nas bancas.



ENIGMA

**Leia as pistas
com atenção e
tente descobrir o
nome de cada flor.**

- Os vasos de Anabela e Duda não têm a cor amarela.
- As pétalas de Julica e Minerva são brancas.
- Os vasos de Vivi e Florisbela não têm a cor azul.
- As pétalas de Florinda não são azuis.
- Julica está entre Duda e Vivi.

**Resposta na
página 42.**



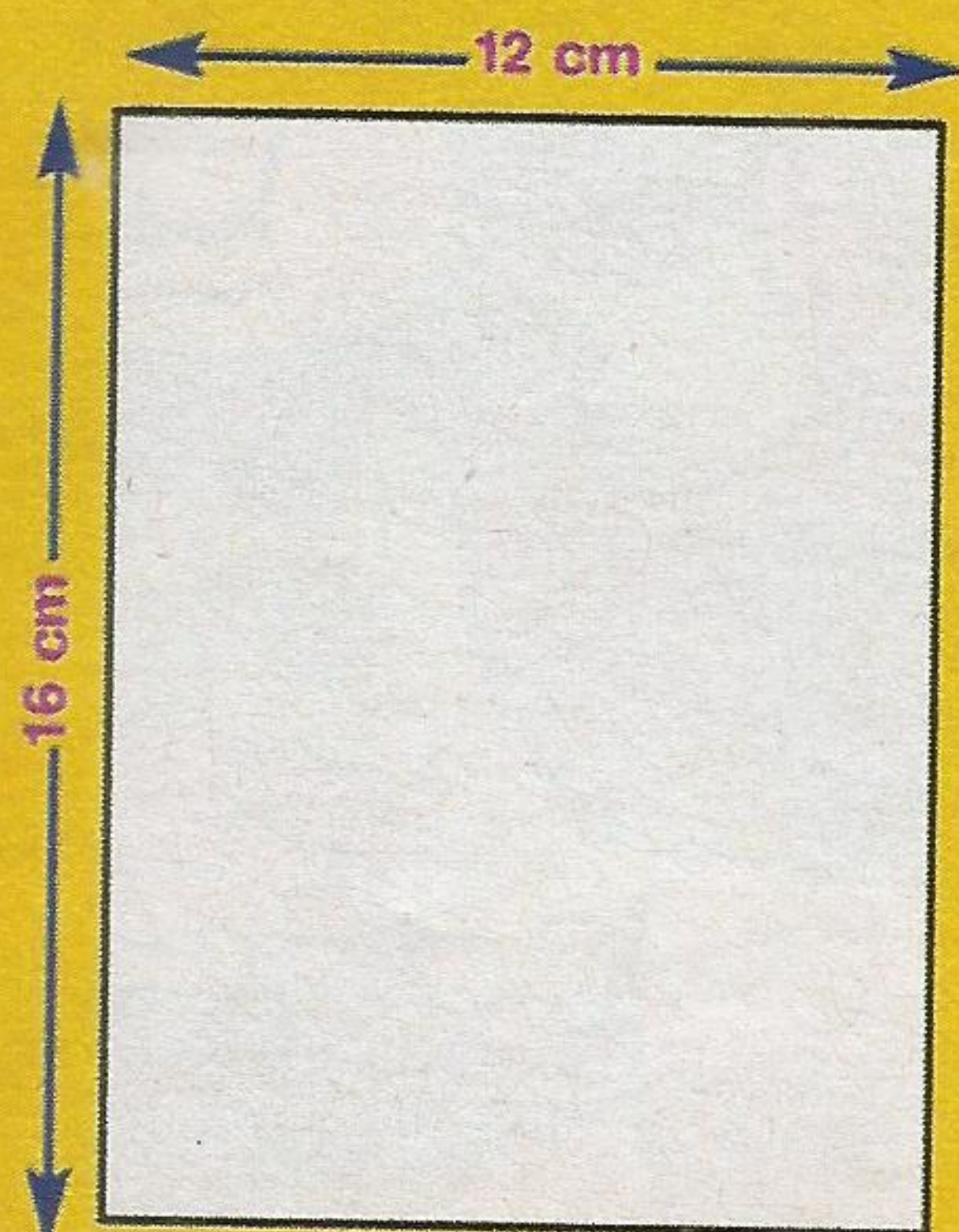
Embarque nessa!

Os antigos vikings eram grandes navegadores. Que tal construir um barco como o deles e cruzar os mares?

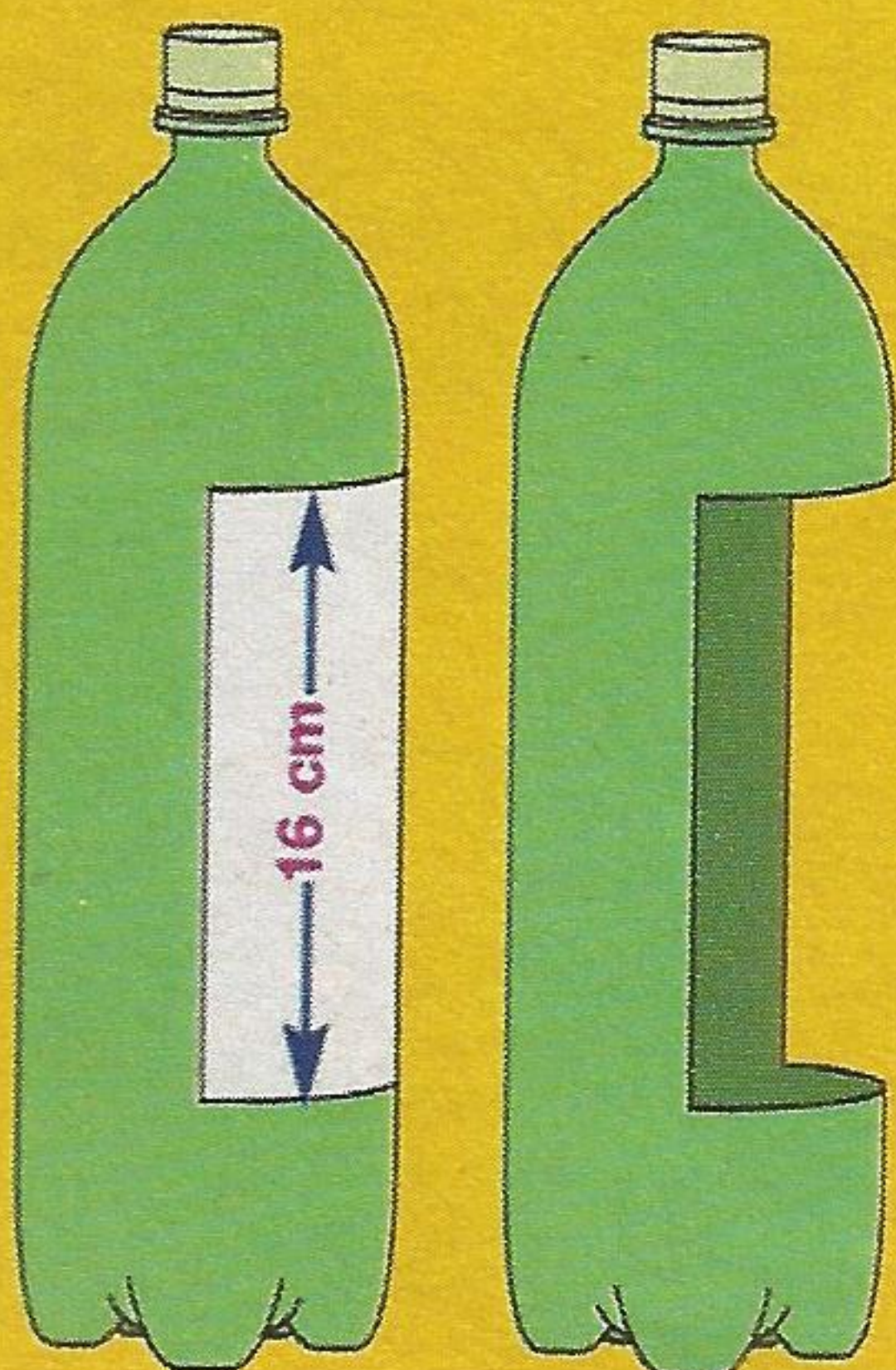
Você vai precisar de:

- 1 folha de sulfite
- 1 garrafa de refrigerante de 2 litros
- caneta hidrocor
- 12 palitos de sorvete
- papelão
- vareta
- fita crepe
- tinta guache colorida

1 Recorte o papel sulfite seguindo as medidas.

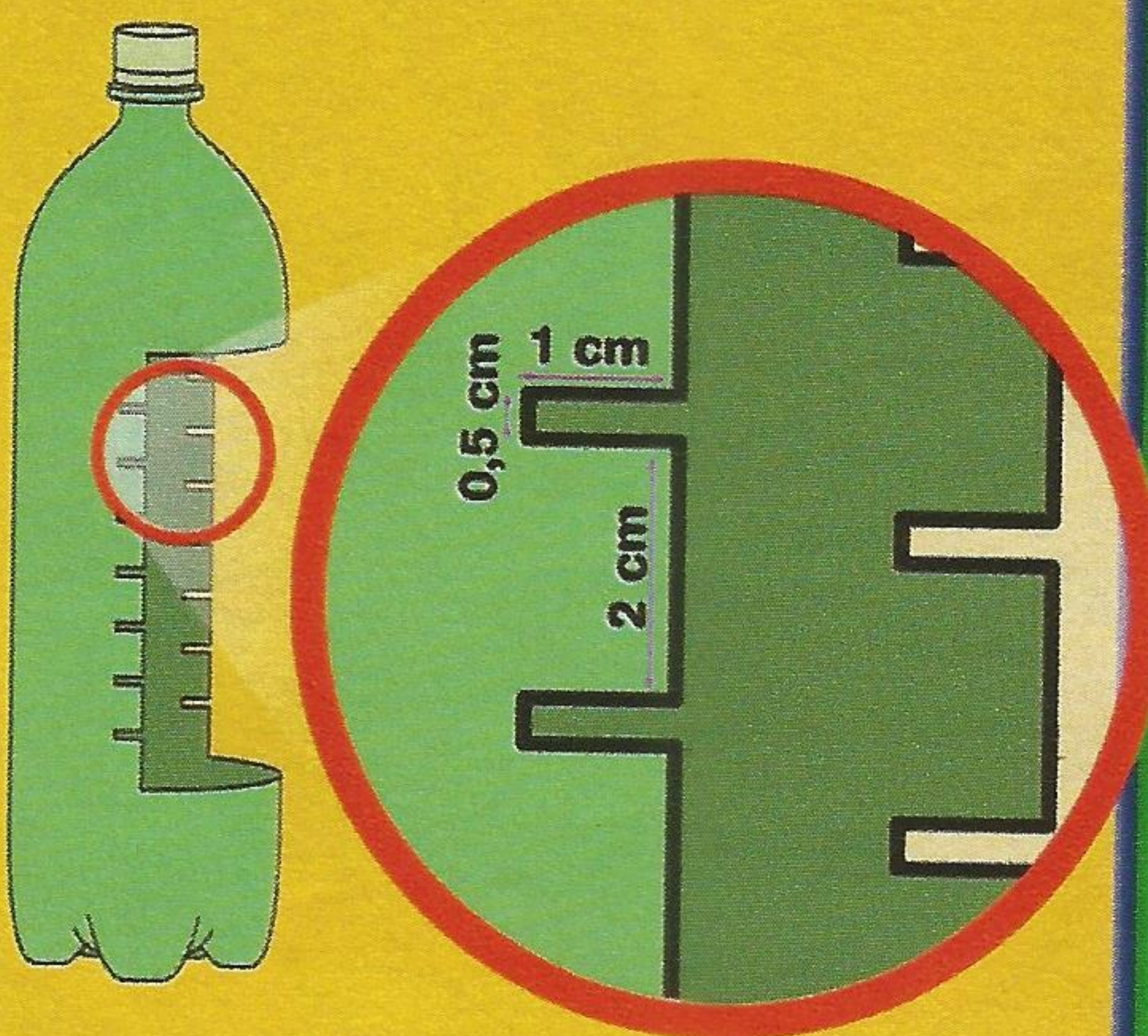


2 Use o sulfite como molde para marcar a garrafa com a caneta. Depois, com a ajuda de um adulto, corte como mostra o desenho.



Dica: dobre a garrafa para começar a cortar.

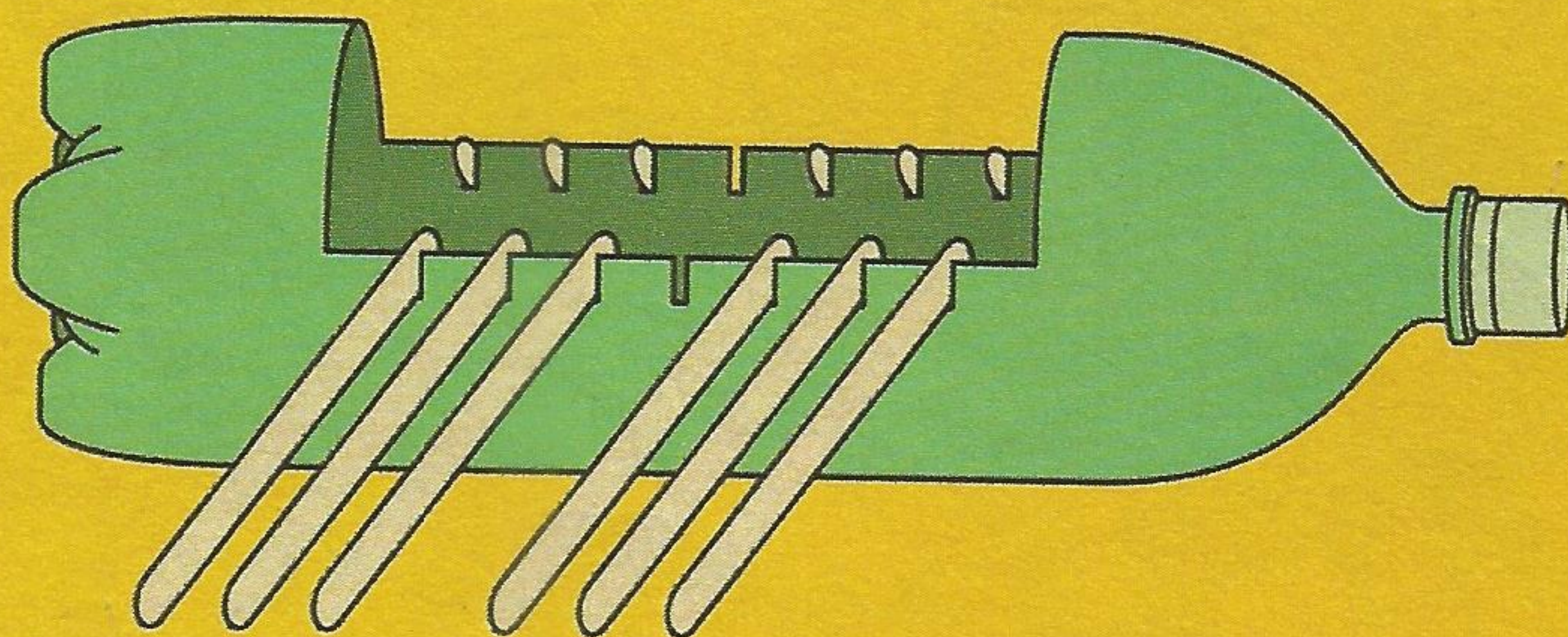
3 Corte sete pequenas aberturas em uma das laterais, a 2 centímetros de distância uma da outra. Faça o mesmo do outro lado.



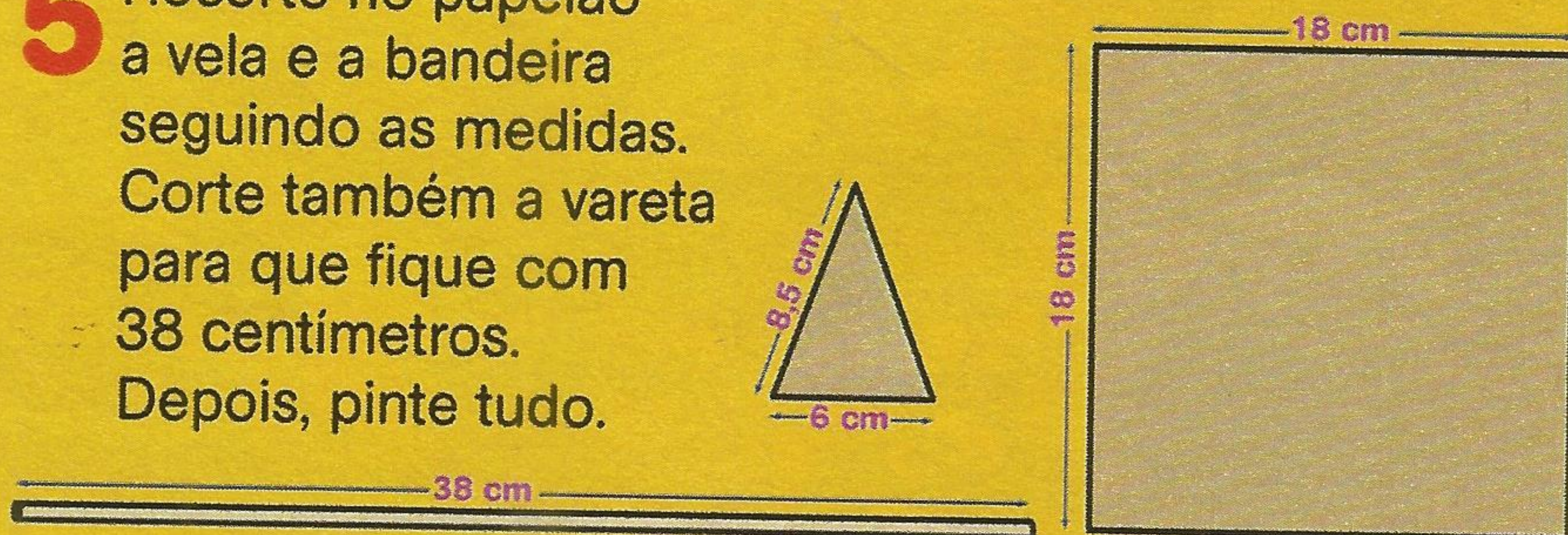
VOCÊ SABIA QUE...

- A frente e a parte de trás dos barcos vikings eram mais altas, o que permitia que a embarcação se movimentasse para frente e para trás?
- A proa dos barcos costumava ter uma escultura de dragão?
- Os barcos eram feitos de madeira leve para que pudessem ser carregados por terra entre dois rios próximos?
- Os vikings viviam na região onde hoje ficam a Noruega, a Suécia e a Dinamarca, no norte da Europa?

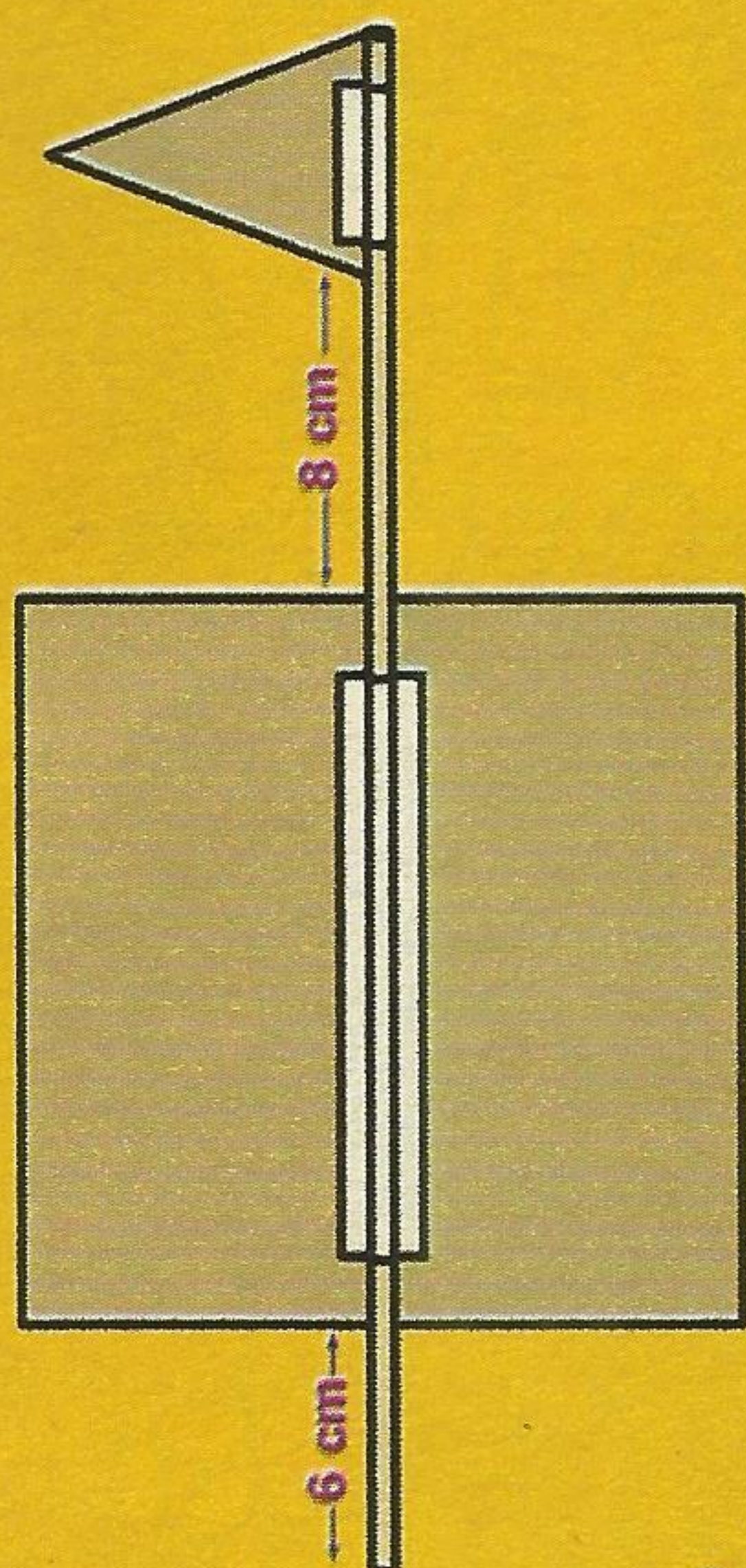
4 Encaixe os palitos de sorvete nas aberturas, menos nas do meio. Cole.



5 Recorte no papelão a vela e a bandeira seguindo as medidas. Corte também a vareta para que fique com 38 centímetros. Depois, pinte tudo.



- 6** Prenda a bandeira e a vela na vareta com fita crepe. Em seguida, encaixe a vela nas aberturas centrais do barco e fixe a vareta dentro dele com cola.



- 7** Copie os moldes da cabeça e da cauda do dragão no papelão e recorte. Pinte as duas peças e desenhe os olhos e a boca.

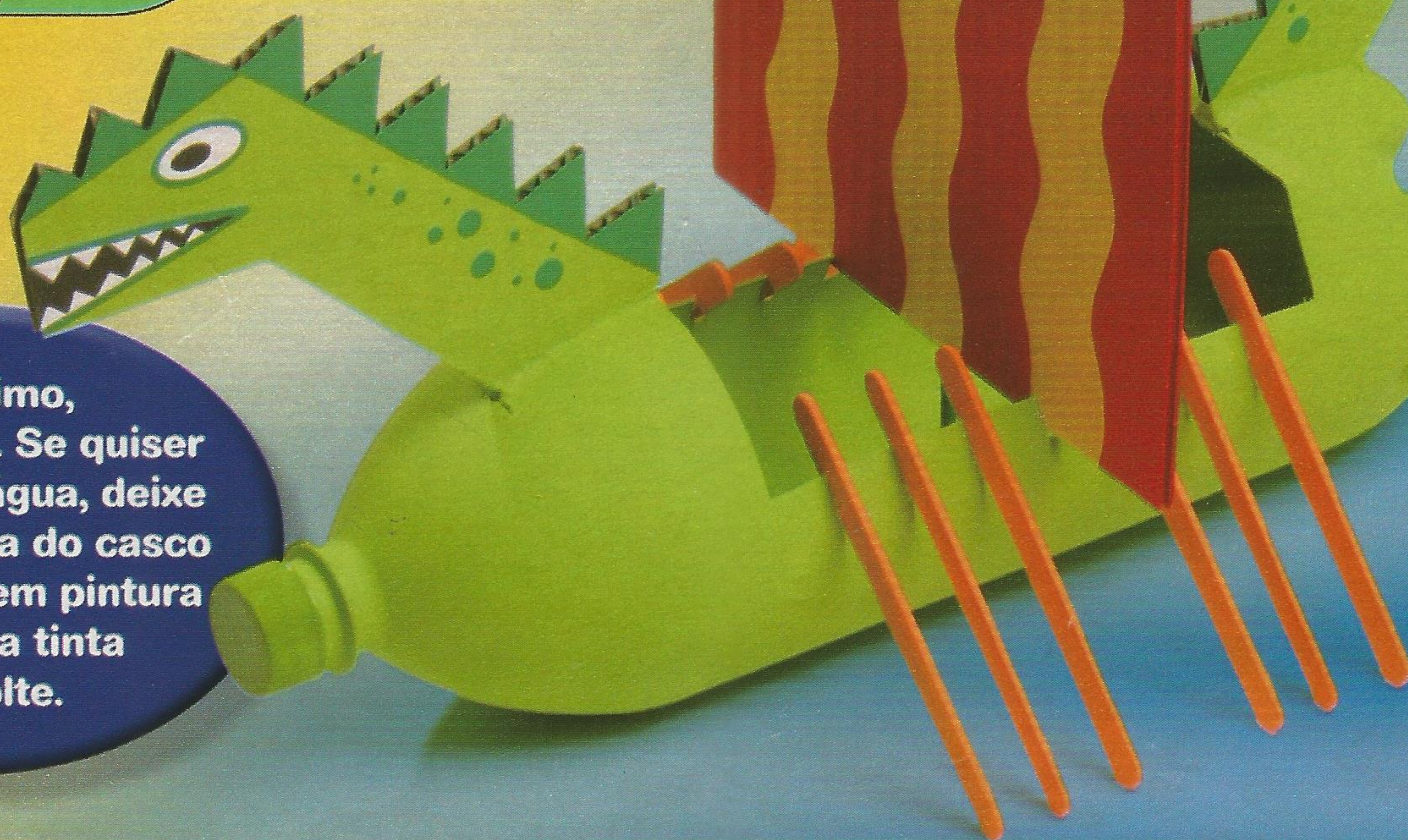


PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
FÁBIO FIGUEIREDO
FOTO:
LÉO FELTRAN

- 8** Fixe a cabeça e a cauda do dragão no barco com cola e fita crepe.



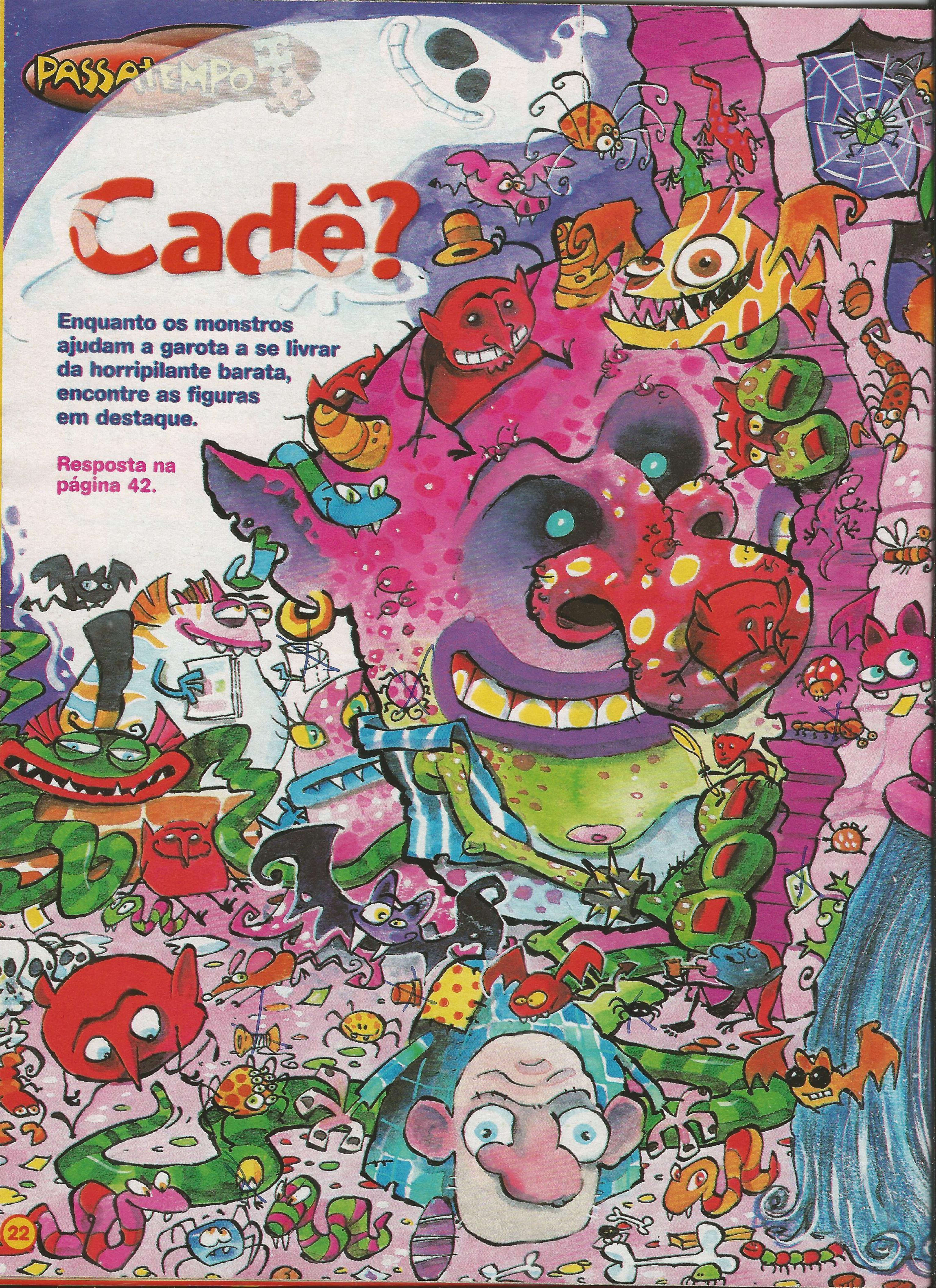
Por último, pinte o barco. Se quiser colocá-lo na água, deixe a parte de fora do casco e os remos sem pintura para que a tinta não solte.



Cadê?

Enquanto os monstros ajudam a garota a se livrar da horripilante barata, encontre as figuras em destaque.

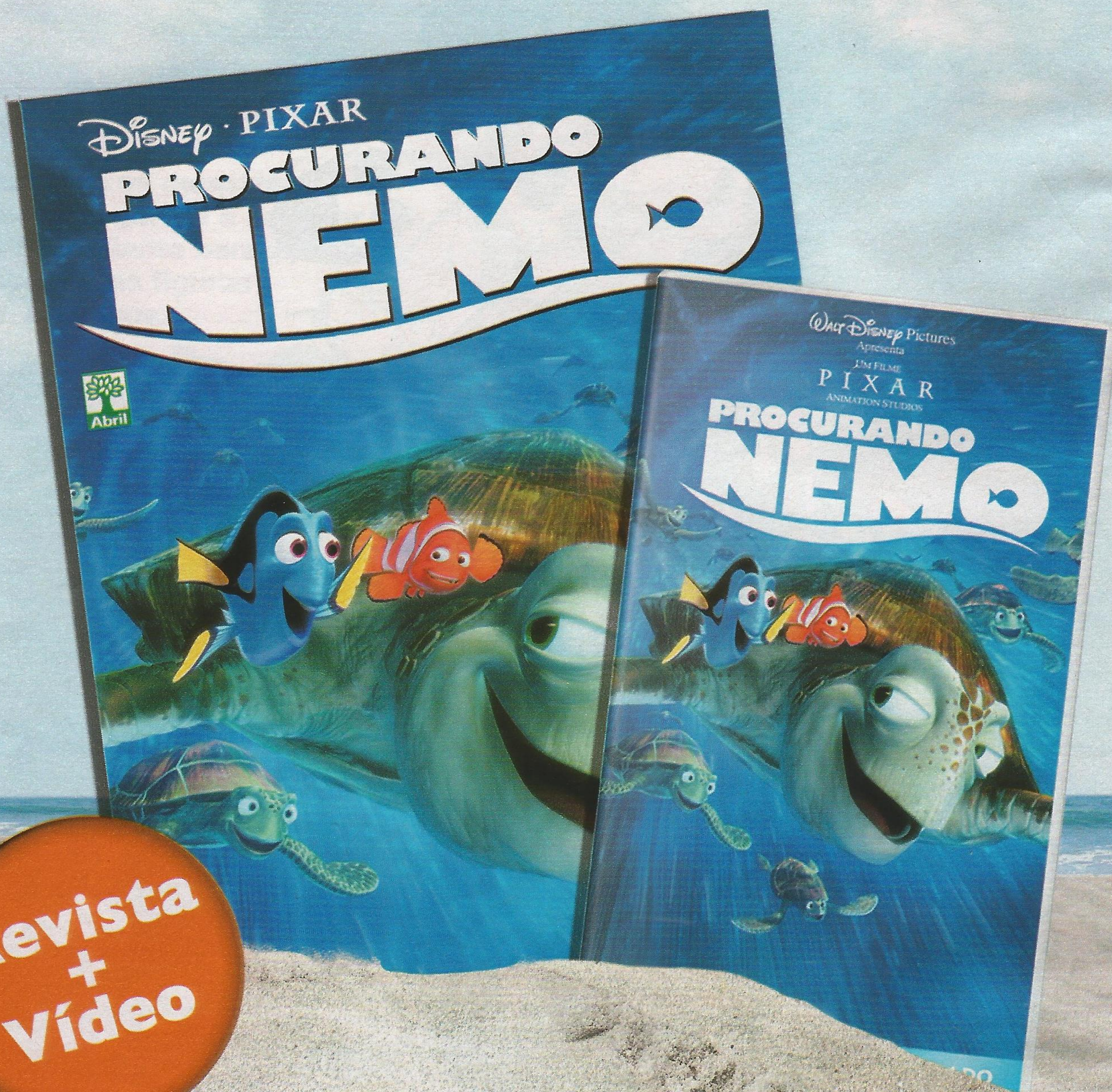
Resposta na página 42.





BIRY

Procure Nemo nas bancas.



**Revista
+
vídeo**

O maior animado de todos os tempos.

Quando Nemo, um jovem peixe-palhaço, é levado de casa inesperadamente, Marlin, seu pai superprotetor, e Dory, uma peixinha divertida e muito esquecida, embarcam numa viagem emocionante. Uma aventura fantástica que levará você até um mundo aquático de tirar o fôlego.

CERTO, CRIANÇAS!
PRESTEM ATENÇÃO
AGORA!

NESTE BIMESTRE,
VOCÊS PODEM FAZER
UMA PROVA...

...OU UMA MATÉRIA PARA
O JORNAL DA ESCOLA.

JORNALISMO ESCOLAR

VOCÊS TERÃO DE
PROCURAR ALGUÉM
INTERESSANTE PARA
UMA ENTREVISTA.

QUEM QUER FAZER
O TRABALHO?

EU! EU,
FESSORA!

SE LIGA!
EU SOU O
MELHOR!

EU TAMBÉM
TÔ NESSA!

VOU
FORMAR DOIS
GRUPOS!

A DUPLA QUE TROUXER
A MELHOR HISTÓRIA
PRIMEIRO GANHA
NOTA DEZ!

VACA
E FRANGO
CONTRA FLEM
E EARL!

AH,
QUAL É?

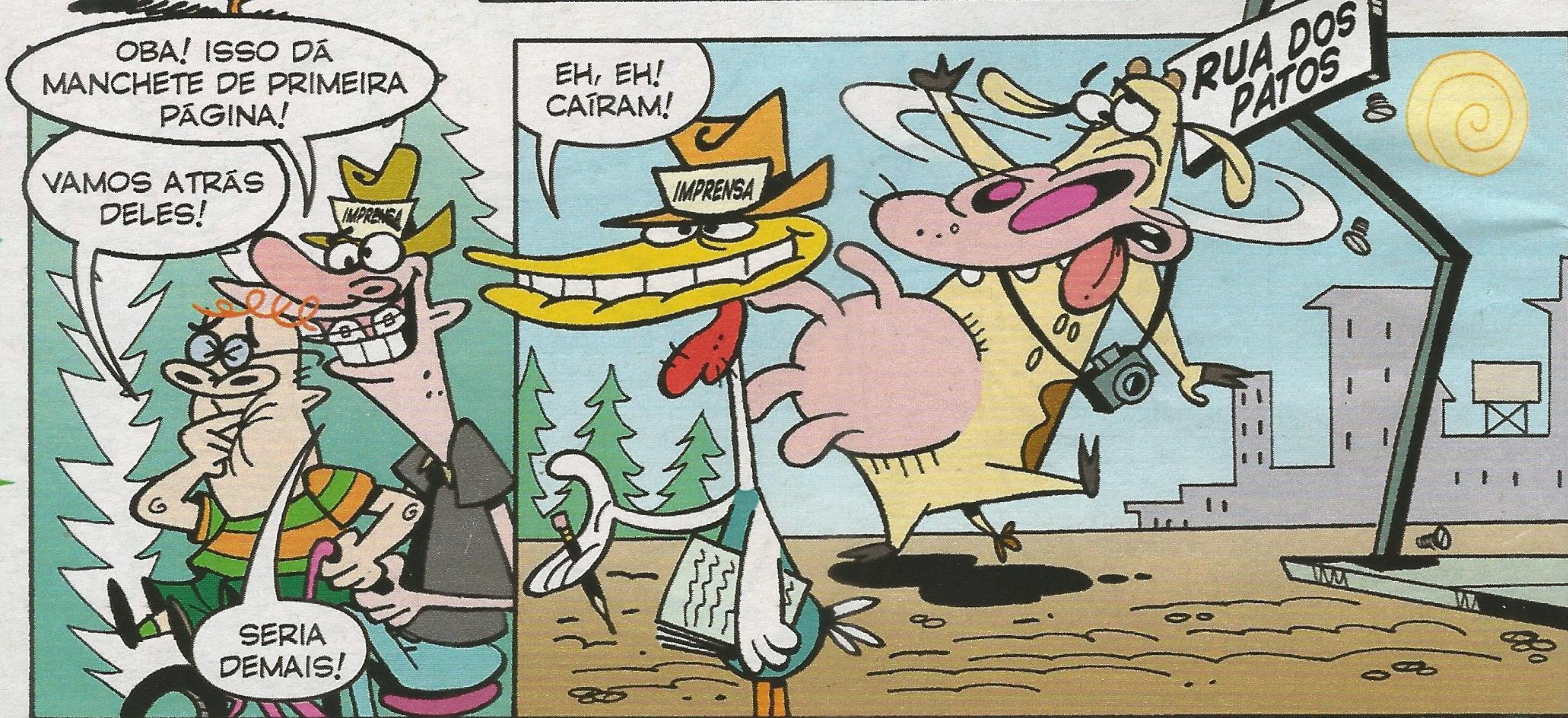
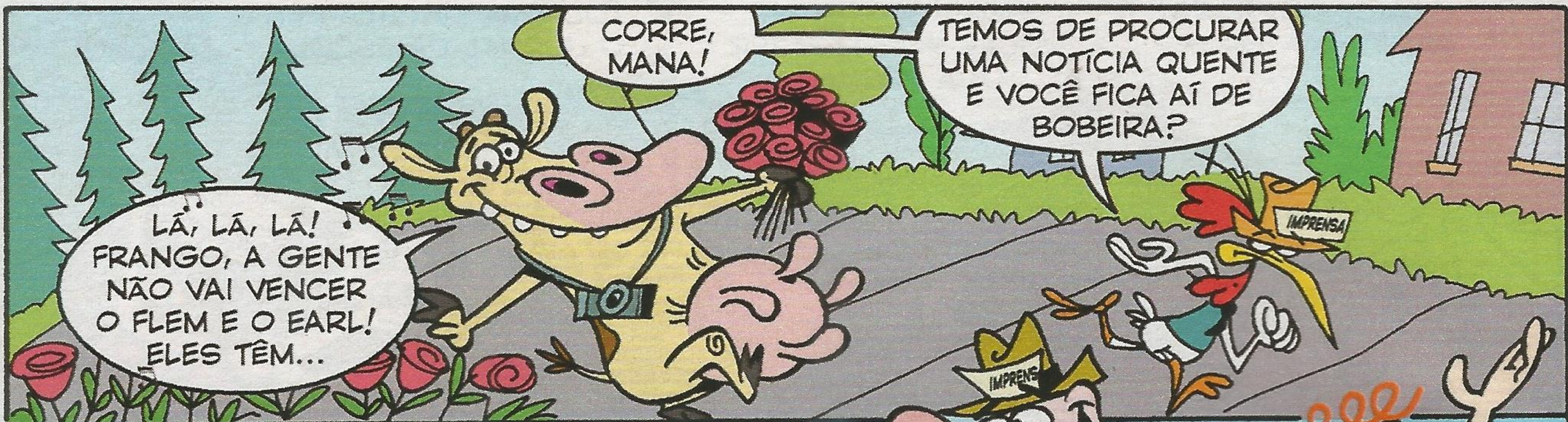
VOU DESCOLAR
UM...

...FURO DE RÉPORTAGEM!

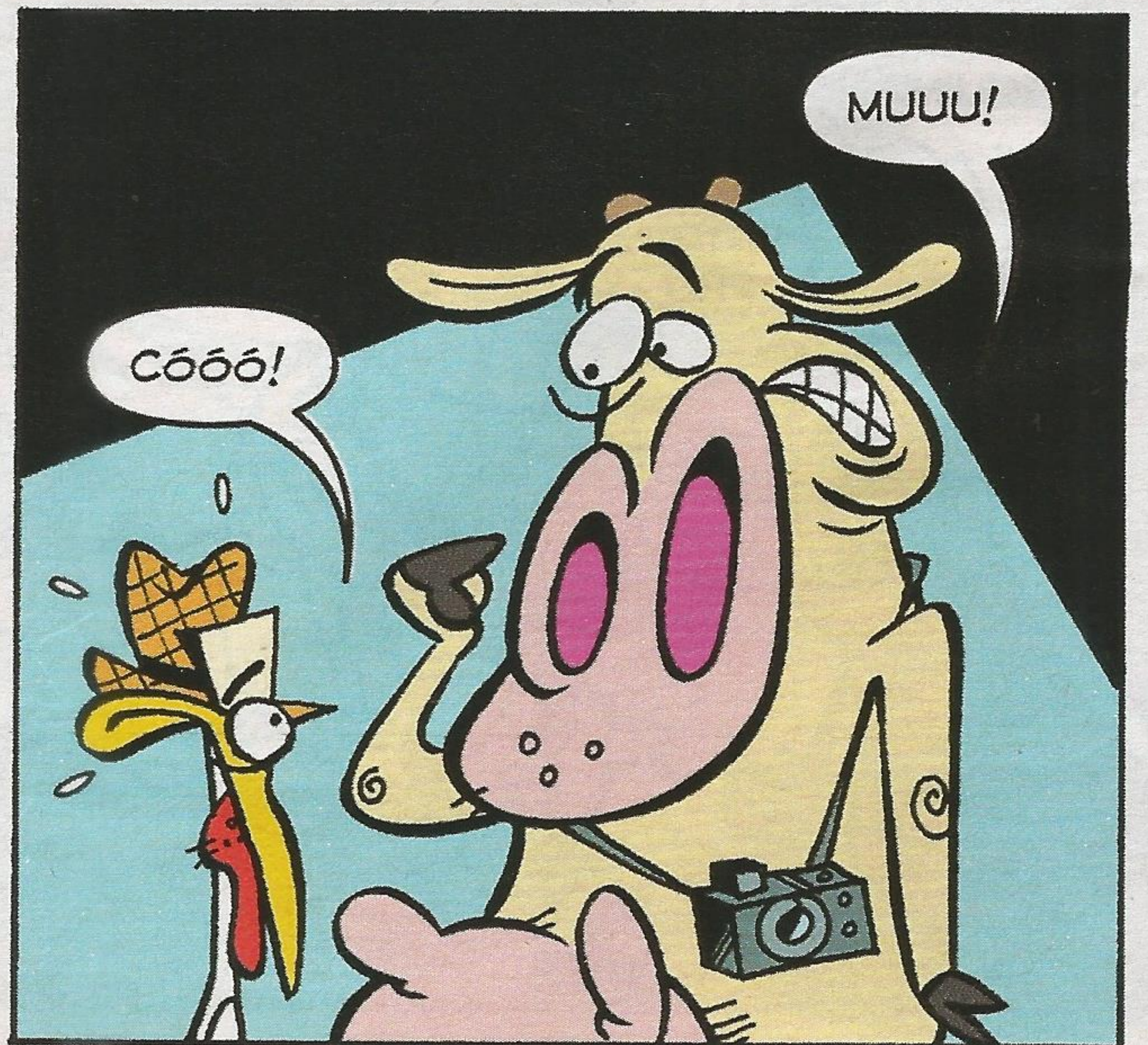
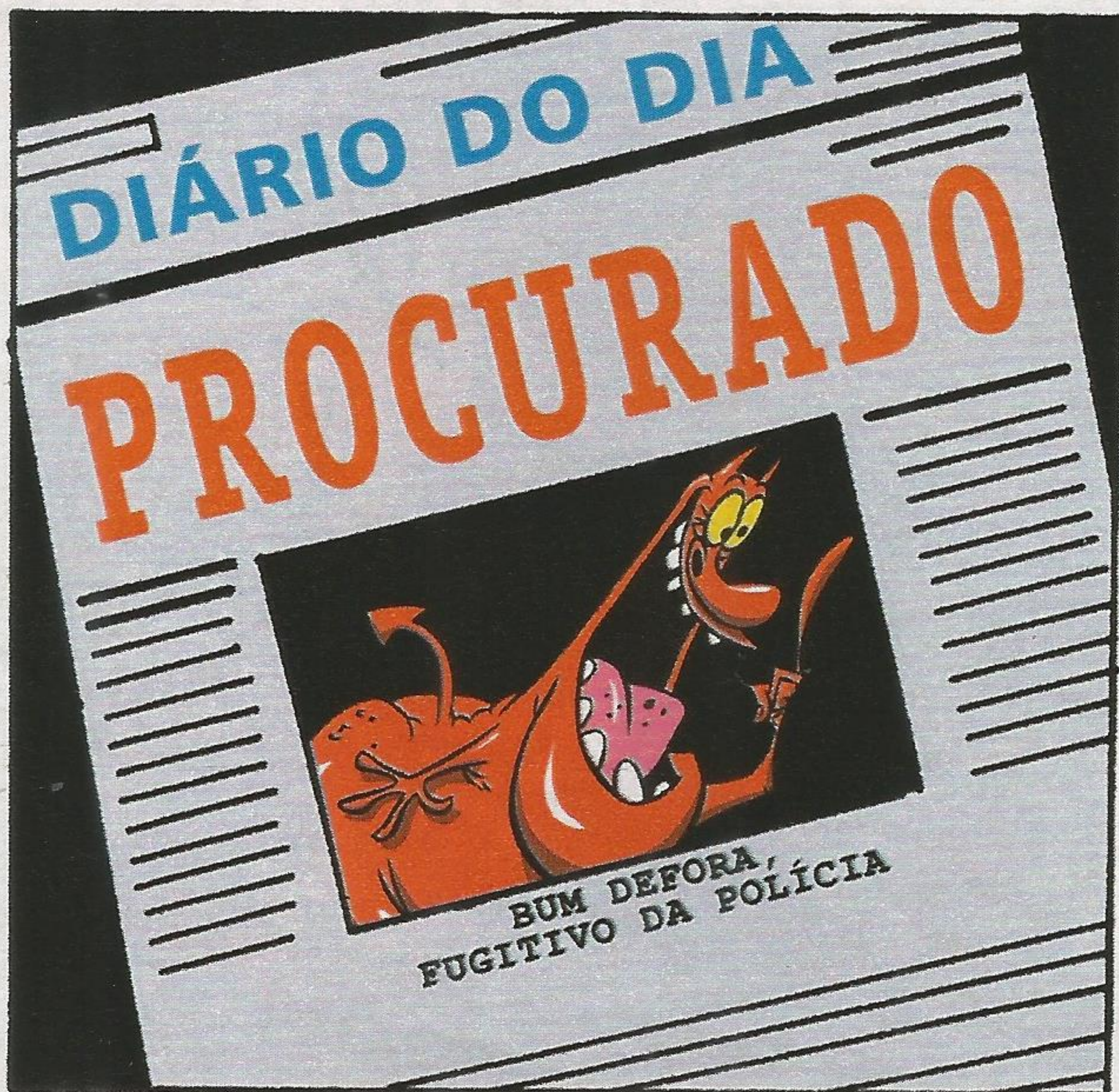
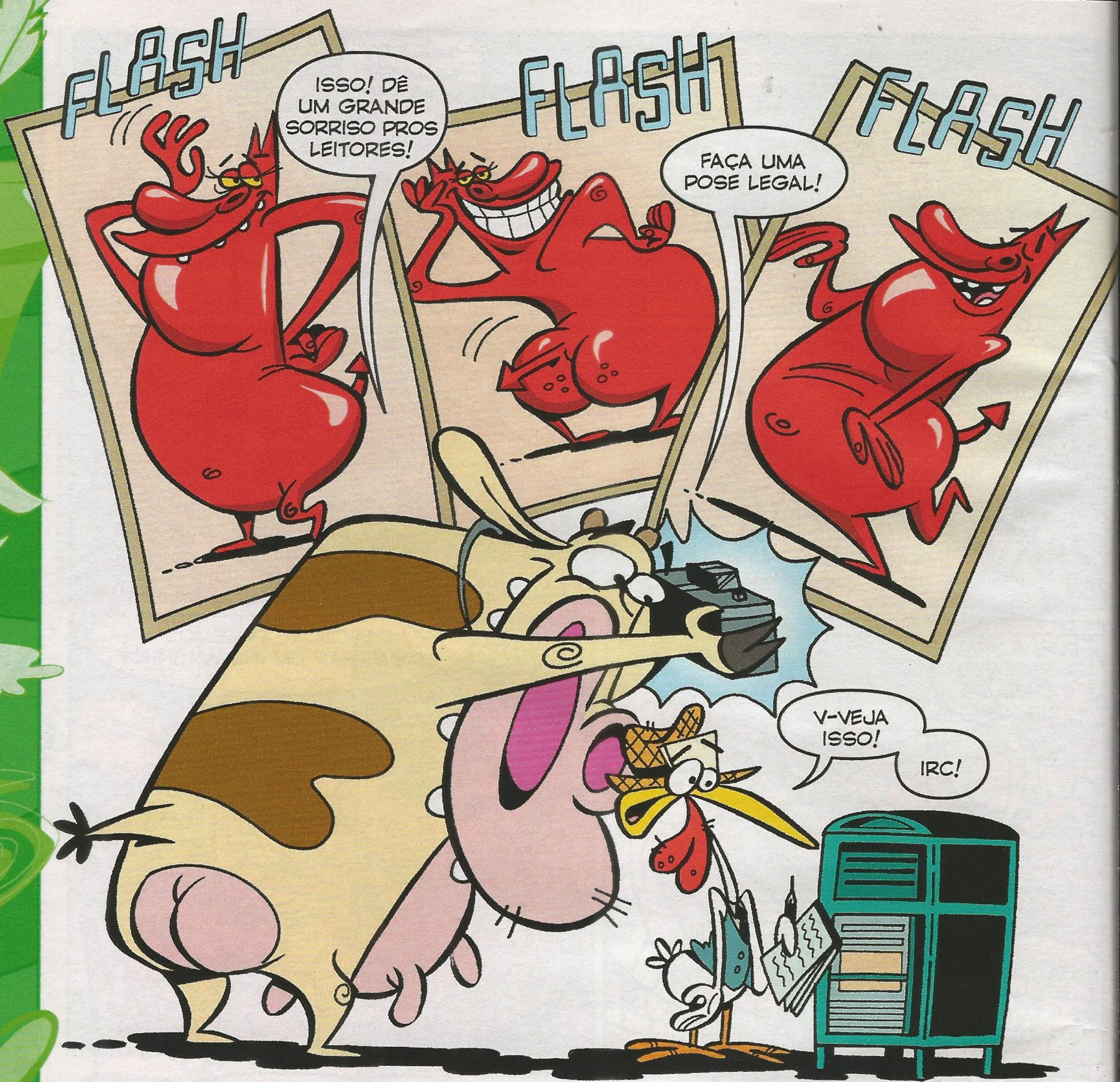
SE ALGUMA
COISA FURAR,
EU CONCERTO,
IRMÃOZÃO!

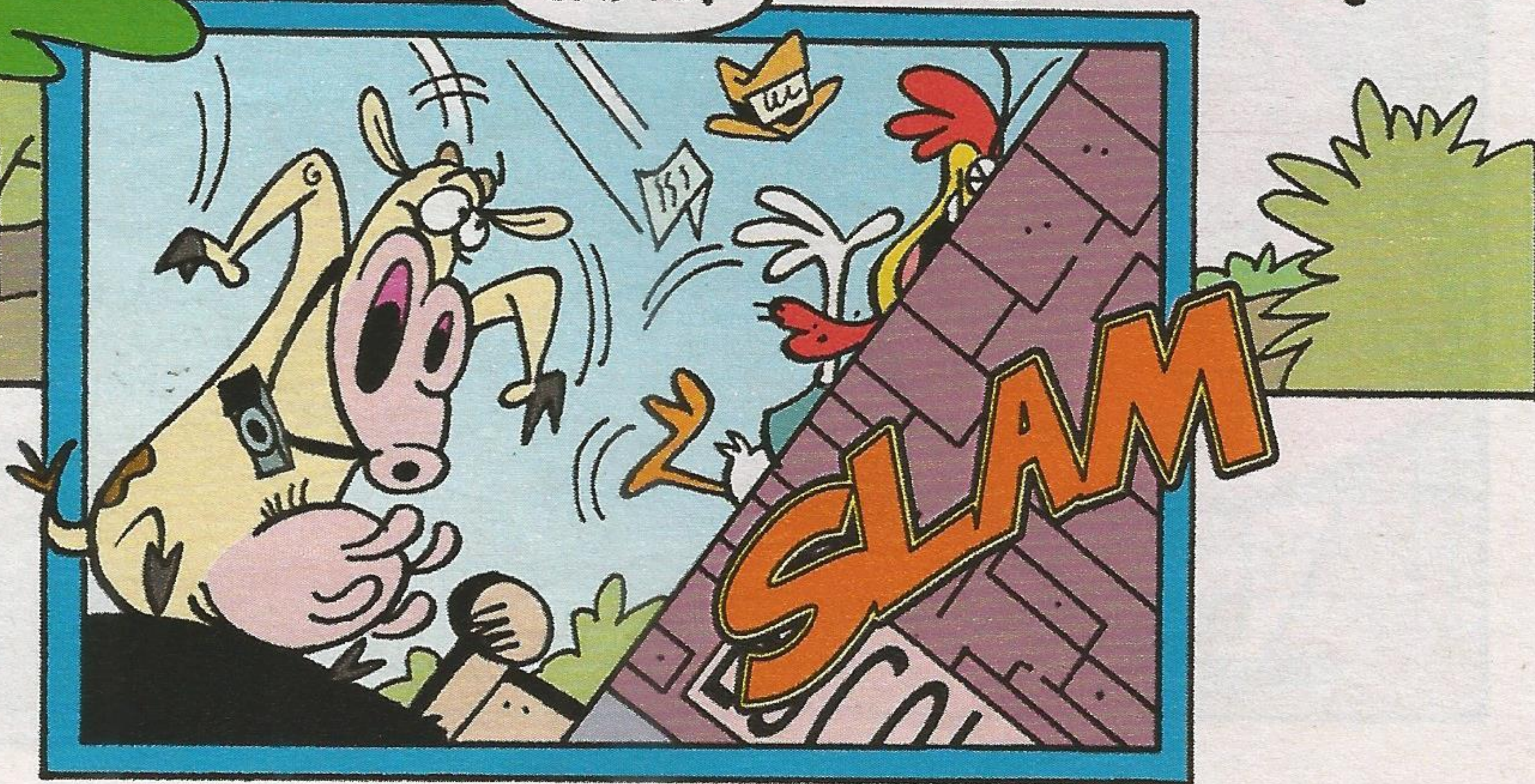
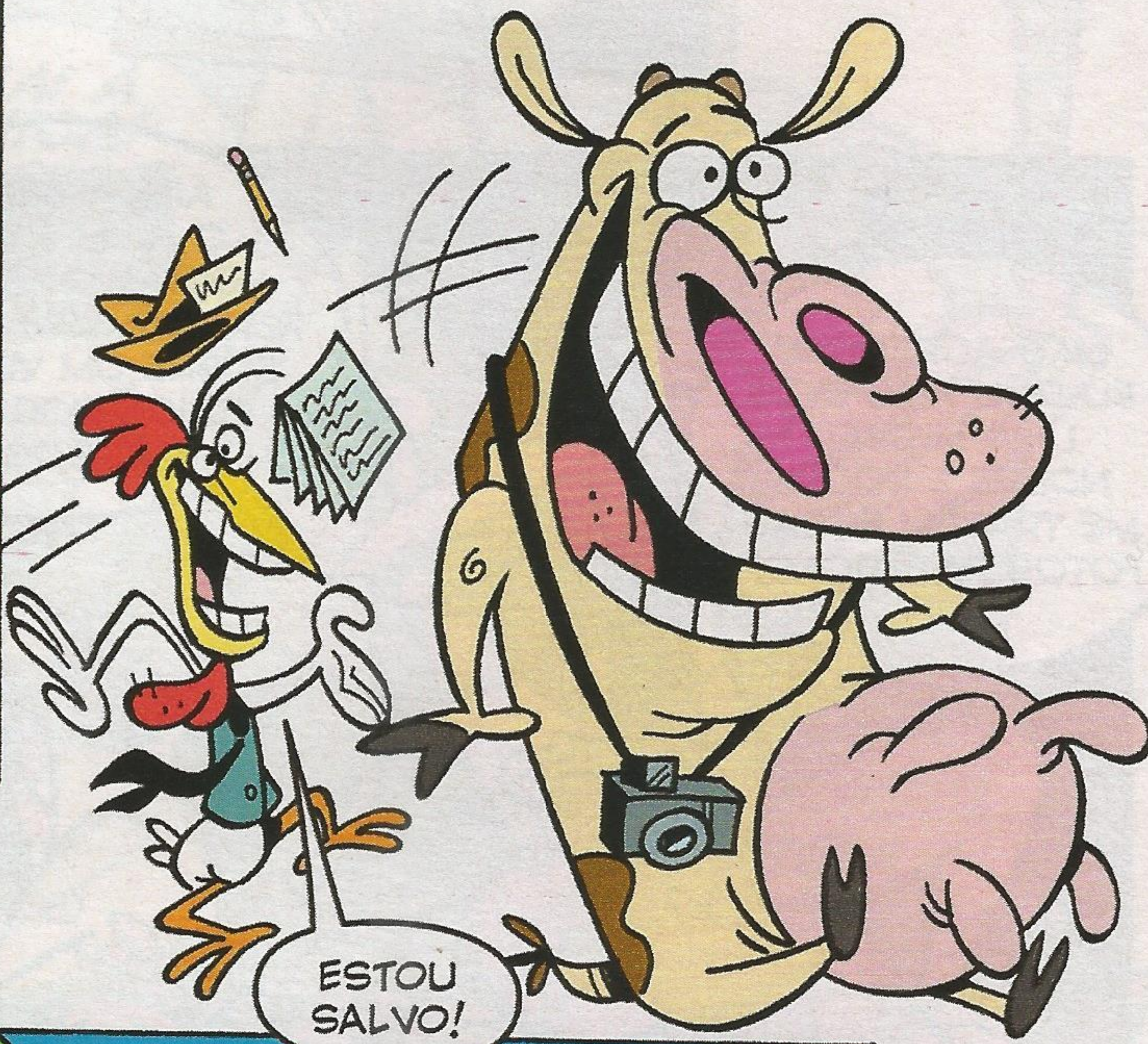
JESSE LEON MCCANY
texto
TIM HARKINS
arte
DIGITAL CHAMELEON
cores
MARCELO ALENCAR
tradução

FLASH









DEPOIS...

HORRÍVEL!

ABSURDO!

SEM COMENTÁRIOS!

PÉSSIMO!

EU DESISTO!

NÃO ACREDITO!
EU DOU AOS DOIS
UMA MISSÃO
NOBRE E VOCÊS
ME TRAZEM ESSAS
FOTOS PATÉTICAS?

AINDA BEM QUE
O FLEM E O EARL
VOLTARAM COM UMA
REPORTAGEM BELÍSSIMA
SOBRE UM VELHO QUE
CUIDA DOS URSOS
NO BOSQUE!

HÁ QUEM
ACREDITE
QUE ELE
SEJA O PAPAI
NOEL!

JORNALISMO
MIRIM

BAH! EU E
MEU GRANDE
BICO!

MMPFF!*

*TRADUÇÃO:
"FIM!"



MEXA-SE!

PODE DEIXAR, CHEFE!

UM SUPERVILÃO ESTÁ ROUBANDO TODAS AS DOCEIRIAS DA CIDADE!

TEMOS MUITAS RECLAMAÇÕES DE QUE JÁ ESTÃO FALTANDO BRIGADEIROS!

CHAMANDO FORMIGA ATÔMICA!

É O CHEFE DE POLÍCIA!

ESPERO QUE O LADRÃO TENHA DEIXADO ALGUM QUINDIM! É O MEU DOCE FAVORITO!

LÁ VAI A BIONICA!
FORMIGA ATÔMICA!

FORMIGA ATÔMICA

FORMIGA ATÔMICA em

DIETA JÁ!

MICHAEL EURY ▸ texto
BILL ALGER ▸ arte
DAVE TANGUAY ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução





TCHAU,
PEQUENO AMIGO!
JÁ PEGUEI TUDO
O QUE QUERIA
AQUI!

HÁ
OUTROS
DOCES
ESPERANDO
POR MIM.

EU AINDA
PEGO
VOCÊ!



VIEMOS O MAIS
RÁPIDO POSSÍVEL,
AMIGÃO! SÓ PARAMOS
PRA TOMAR UM
SORVETE!

PODEM ME DAR
UMA MÃOZINHA,
GUARDAS?

ESSA, NÃO!
CHEGAMOS
TARDE DE
NOVO!



É A QUINTA
DOCERIA QUE ELE
ROUBA HOJE.

ISSO SEM
FALAR NOS
SUPERMERCADOS.
QUASE NÃO HÁ
MAIS DOCES NA
CIDADE.

AJUDEM
AQUI, SIM?



TÁ BOM!
FAÇO ISSO
SOZINHO!

AFINAL,
SOU UM
HERÓI!



ÓTIMO! O REGIMÃO
DEIXOU UMA TRILHA
DE AÇÚCAR!

LÁ VAI
A BIÔNICA,
FORMIGA
ATÔMICA!

BOA SORTE!

GUARDE
UM BOMBOM
PRA MIM!

CRÁÁS!

INTRUSO!
INTRUSO!

INICIAR
DEFESA COM
BOLACHAS!

ENTÃO ESTE É
O ESCONDERIJO
DO VILÃO!

NOSSA! AQUI TEM
COMIDA SUFICIENTE
PRA ABASTECER
UMA LANCHONETE
POR UM ANO!

UAU!
NESSA MÁQUINA
MALUCA, ESSAS
BOLACHAS NÃO
FAZEM MESMO
NADA BEM!

**VAPT!
VAPT!**

O MEU GOLPE
LIQUIDIFICADOR VAI
DAR UM JEITO NISSO.
SOU CRAQUE EM
TRITURAR BOLACHAS
PRA FAZER PAVÊ.

**CRUNCH!
CRUNCH!
CRUNCH!
CRUNCH!**

ATIVAR
CREME DE
CHOCOLATE!

BLUB! BLUB!

OH-
OH!

O REGIMÃO
DESCOBRIU MEU
PONTO FRACO...

CHOCOLATE!
SÓ HÁ UMA COISA
A FAZER!

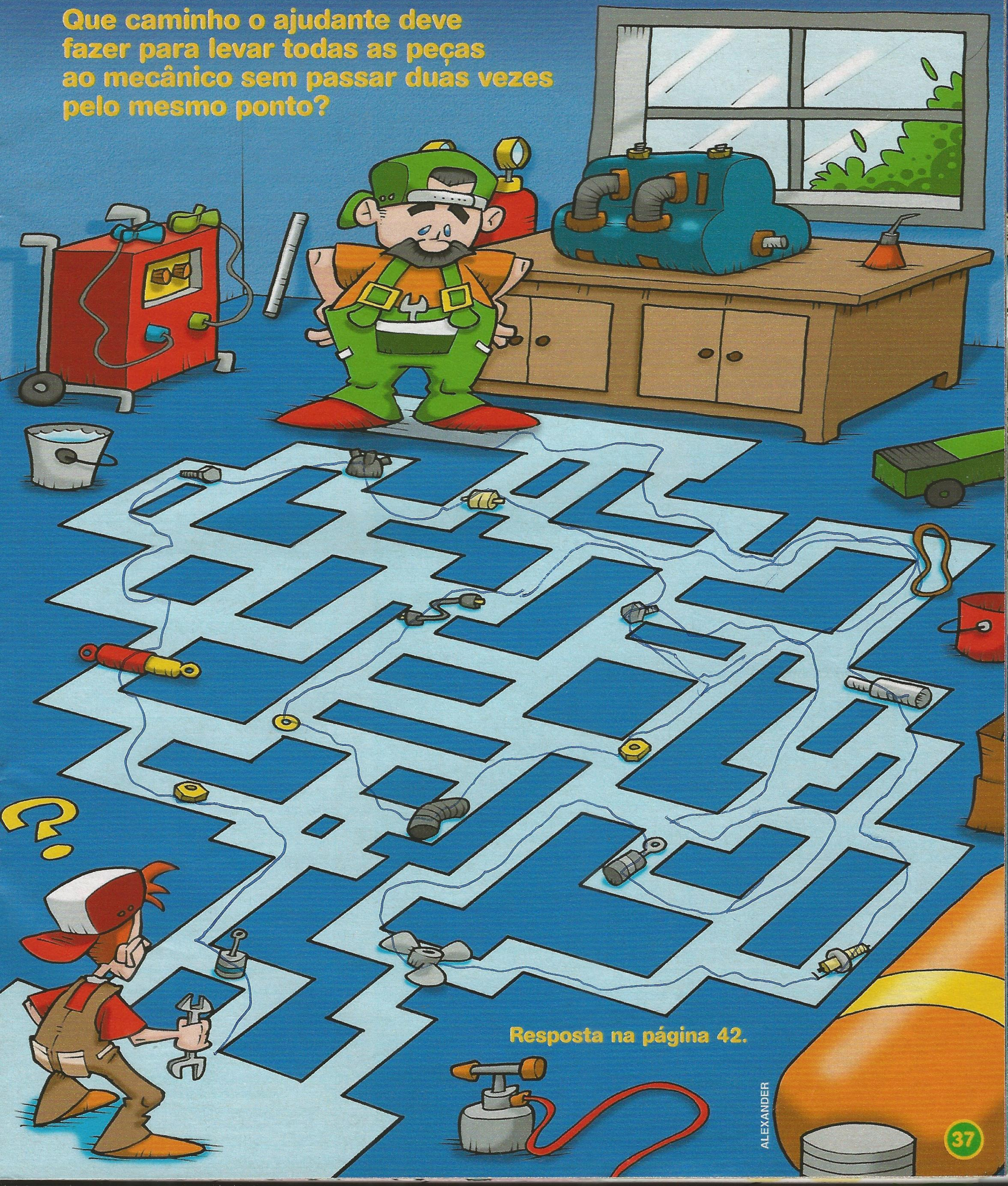




FIM

LABIRINTO

Que caminho o ajudante deve fazer para levar todas as peças ao mecânico sem passar duas vezes pelo mesmo ponto?



Resposta na página 42.



Participe mandando
a sua piada para:

Revista **RECREIO**
Seção **Piadinhas**

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

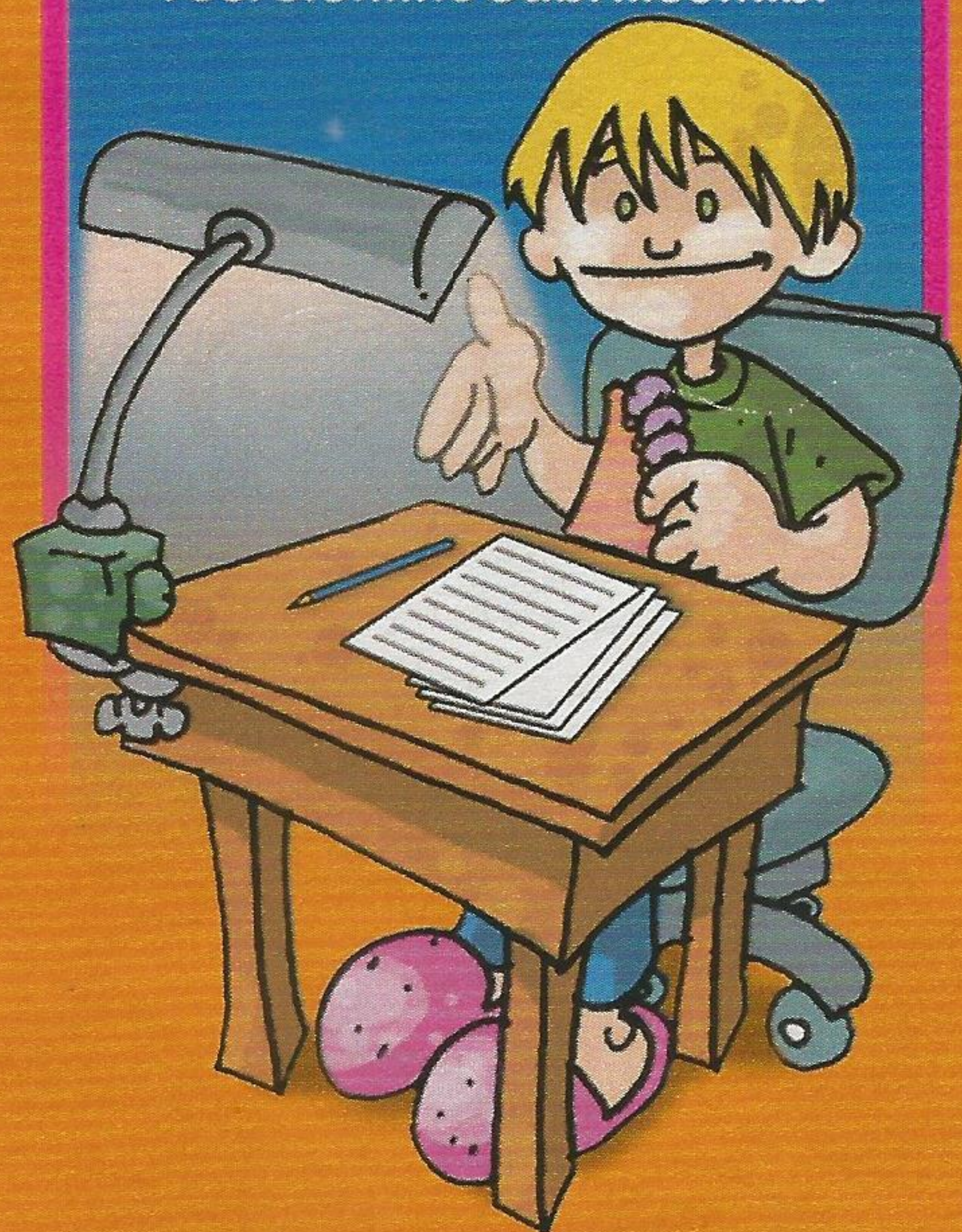
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

48ET

Ligue para:

Grande São Paulo

3347-2121

**Demais
localidades
0800-701-2828**



Piadinhas

**Como acabam
os jogos entre patos?
Empatados.**

**Kaio Magno F. de Souza
Por e-mail**

**O que é branco
quando está sujo e preto
quando está limpo?
O quadro-negro.**

**Que bicho tem 54
pernas e quatro dentes?
Não sei.**

**Mas, se você encontrar
um, fuja correndo.**

**Raphael Maia Rios
Santa Bárbara d'Oeste - SP**

**O que é que tem 28 pés?
Quatro pessoas sentadas
em quatro cadeiras
em volta de uma mesa.**

**Rafael Belasco Capellini
Marília - SP**

**São três irmãos: um já
morreu, o segundo vive
entre nós e o terceiro
mandou avisar que logo
vem. Quem são eles?**

**Passado, presente
e futuro.**

**Paulo Sérgio, 12 anos
Bauru - SP**

**Qual é o cúmulo
do baixinho?
Subir na escada
para amarrar o tênis.**

**André R. A. Silva Vitor
Varginha - MG**

**Qual ave ninguém
quer sobre a cabeça?
O galo.**

**Ana Julya
Birigüi - SP**

**O que está sempre
à sua frente em uma
caminhada?
O próximo passo.**

**Lucas Camargo
São Paulo - SP**

EDITORA  **Abril**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto



Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecon de Carvalho
e Marta Wolak Grosbaum

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto),
Eduardo Perácio (revisão), Fernando Esselin (texto), Roberta Vígano (texto)
e Tatiana Penido (texto)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL **Diretora de Projetos:** Ruth de Aquino **Diretor de Arte:**
Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira
Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE **Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de**
Publicidade: Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João
Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi
Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de
Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** **Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes**
de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO**
Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato
Consultora de Negócios: Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO**
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu **Assistente de**
Marketing Publicitário: Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato
Cagno **ASSINATURAS** **Diretora de Operações de Atendimento ao**
Consumidor: Ana Dávolo **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-
5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700
www.publilabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil:** **Belo**
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 320-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF**
- SCN - Q.1 Bld. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-
7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** - R. Conceição, 233, 26º andar, q. 2613/2614,
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** - R.
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,
telefax: (65) 3027-2777 **Curitiba-PR** - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sds 601/602, Centro
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** -
R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** - Av. Desembargador Moreira,
2020, sds 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, MídiaSolution Representações e Negócios em Meios
de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiania-GO** - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** - R. Adalberto Regina
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:
(43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** - Av.
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-
2855 **Recife-PE** - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** - R. João Penteado,
190, CEP 14025-010, Intermedia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-
9233 **Rio de Janeiro-RJ** - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** - Av. Tancredo Neves, 805, sl.
402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGM Consultoria Public. e Representação
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL **Veja:** Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante,
Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:**
Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Placar,
Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida
Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia,
Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim,
Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 201, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-
cável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de
Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abril.com.br

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 8º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER



Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Cada monstro tem seu par com o mesmo número de olhos. Menos um. Quem é ele?

Fique de olho



Resposta na página 42.

**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@
atleitor.com.br

O Matheus Caversan,
de 11 anos, diz que
está pronto para
ser um arqueólogo.

MONTE APRAZÍVEL - SP



A Rafaella Martini,
de 10 anos, mandou
sua foto com a Layla.

CURITIBA - PR

Olá, RECREIO!
Gostaria que vocês
criassem duas novas
seções na revista,
uma mostrando
como cuidar de cães
e outra sobre escola
e comportamento.

AMANDA INÁCIO DE BRITO
RIO DE JANEIRO - RJ

Olá, amigos!
Gosto muito da
revista, pois ela me
ajuda a descobrir
coisas novas. Queria
que ler mais matérias
sobre a vida no
antigo Egito.

LUCAS UBACK
LUCÉLIA - SP

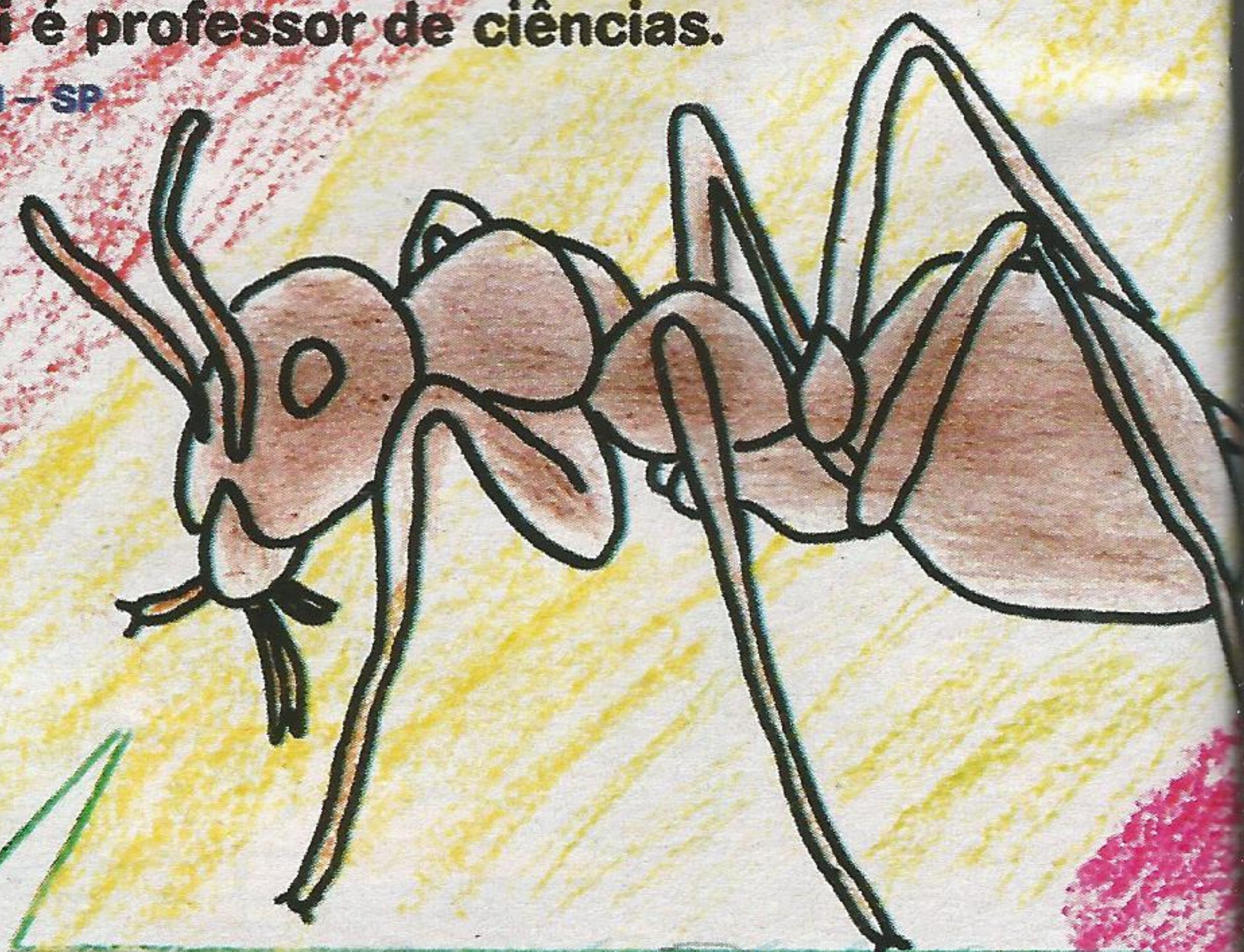


O Emerson S.
Scaranelo,
de 10 anos,
desenhou o Pedro
em ação na
Trilha do Tesouro.

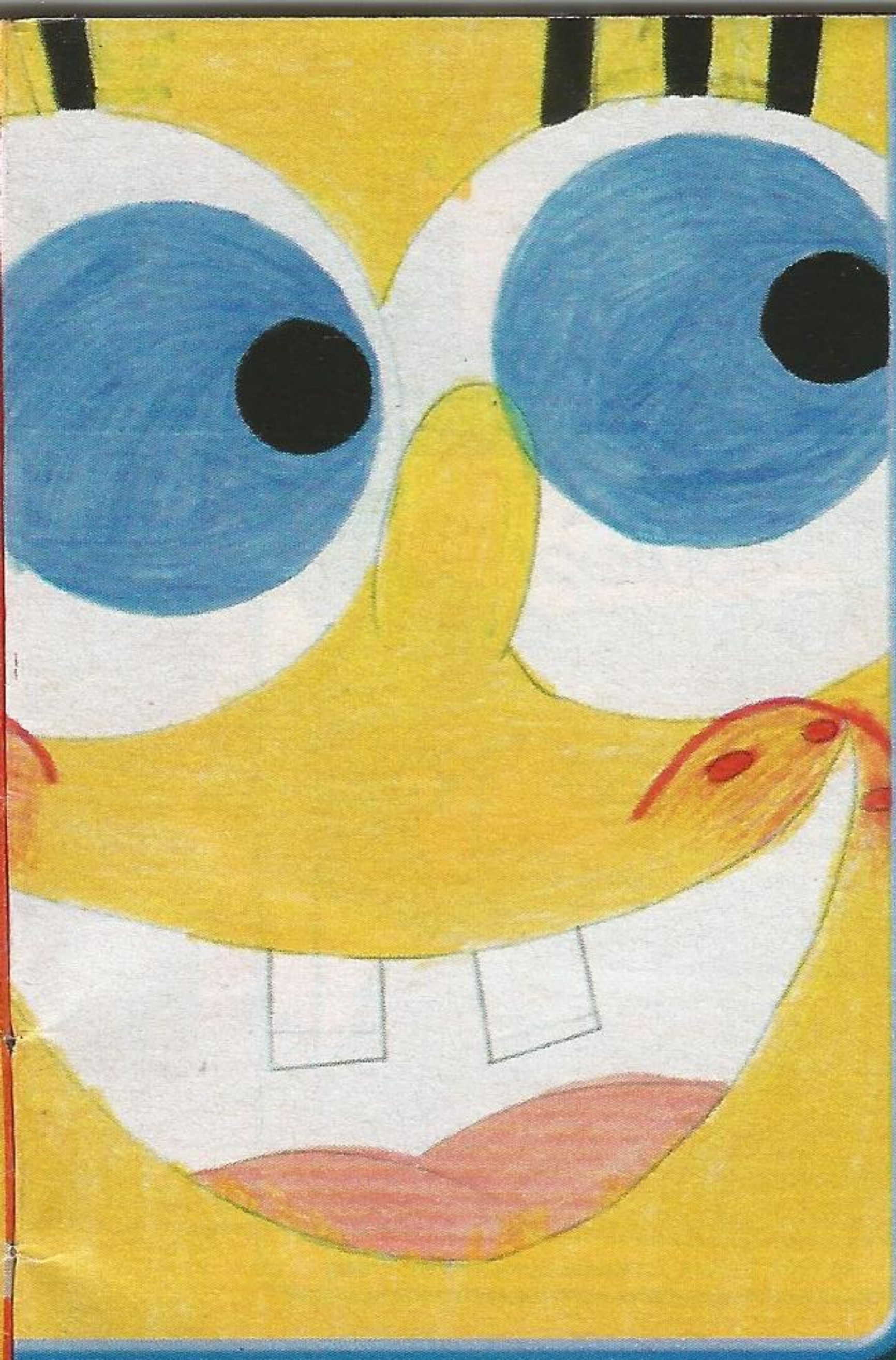
ARAÇATUBA - SP

Este é o desenho do Ricky, de 10 anos.
Ele curte muito a seção *Bichos* porque
seu pai é professor de ciências.

ITANHAEUM - SP



Tá na hora da RECREIO!



A Rosana Oliveira,
de 10 anos, deu um
close no Bob Esponja.

LAVRAS - MG

Adoro ler e queria que
a seção *Era uma vez*
tivesse mais espaço.

CLÁUDIO GERMOLIATO
PORTO FELIZ - SP

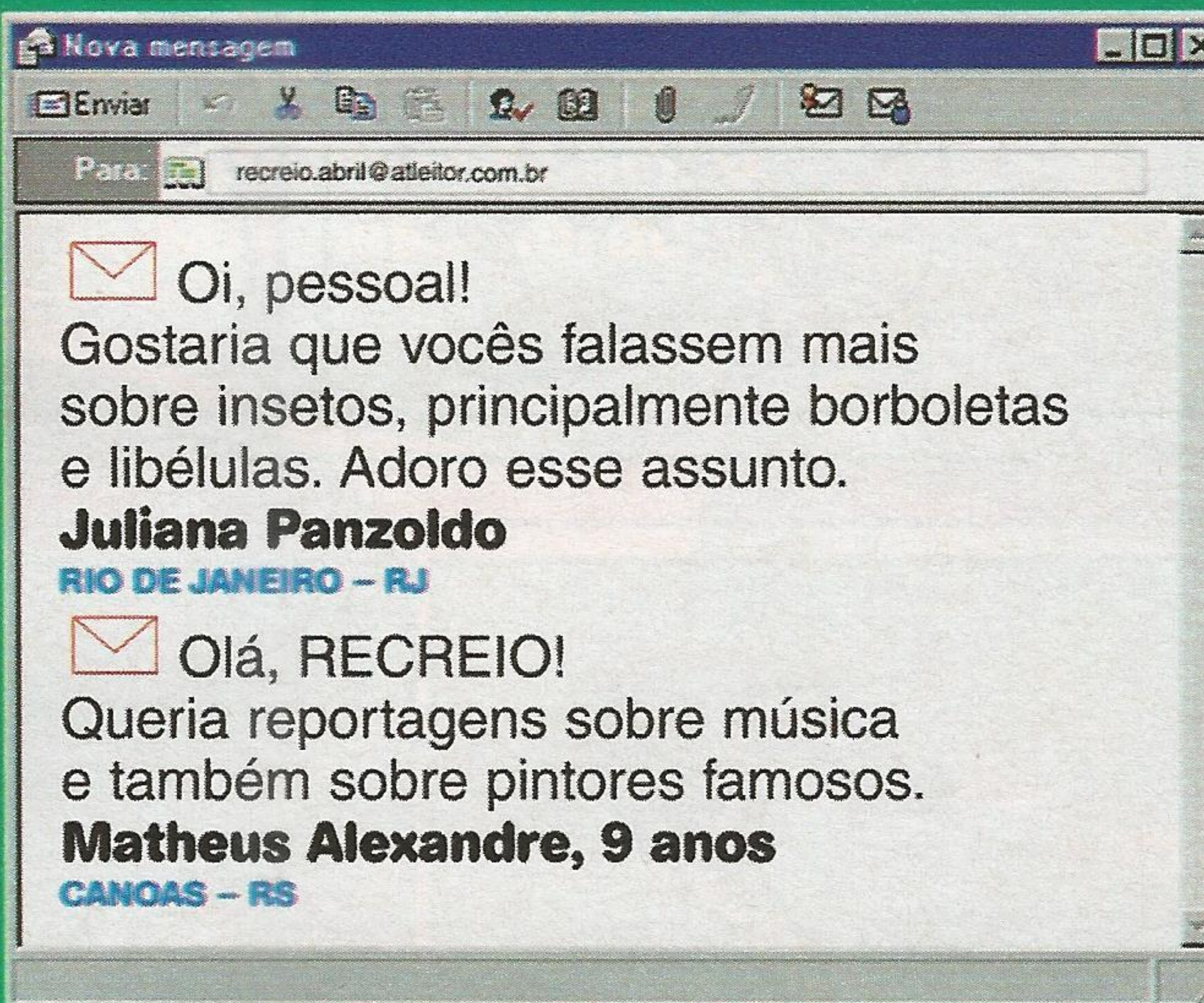
Esta é Renata
B. Casella, que se
amarra na RECREIO.

SÃO PAULO - SP



Quem é que
não gosta
de andar de
bicicleta?
O Thales
Alexandre
Ribeiro
adora.

PEDRALVA - MG



A Rayane Marinho
Rosa, de 10 anos,
é fã das Meninas
Superpoderosas.

VILA VELHA - ES



O Frederico Norematti
curte a natureza
e tirou esta foto
no PETAR (Parque
Estadual Turístico
do Alto Ribeira).

SÃO PAULO - SP

TIRINHAS!!

Bichos



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

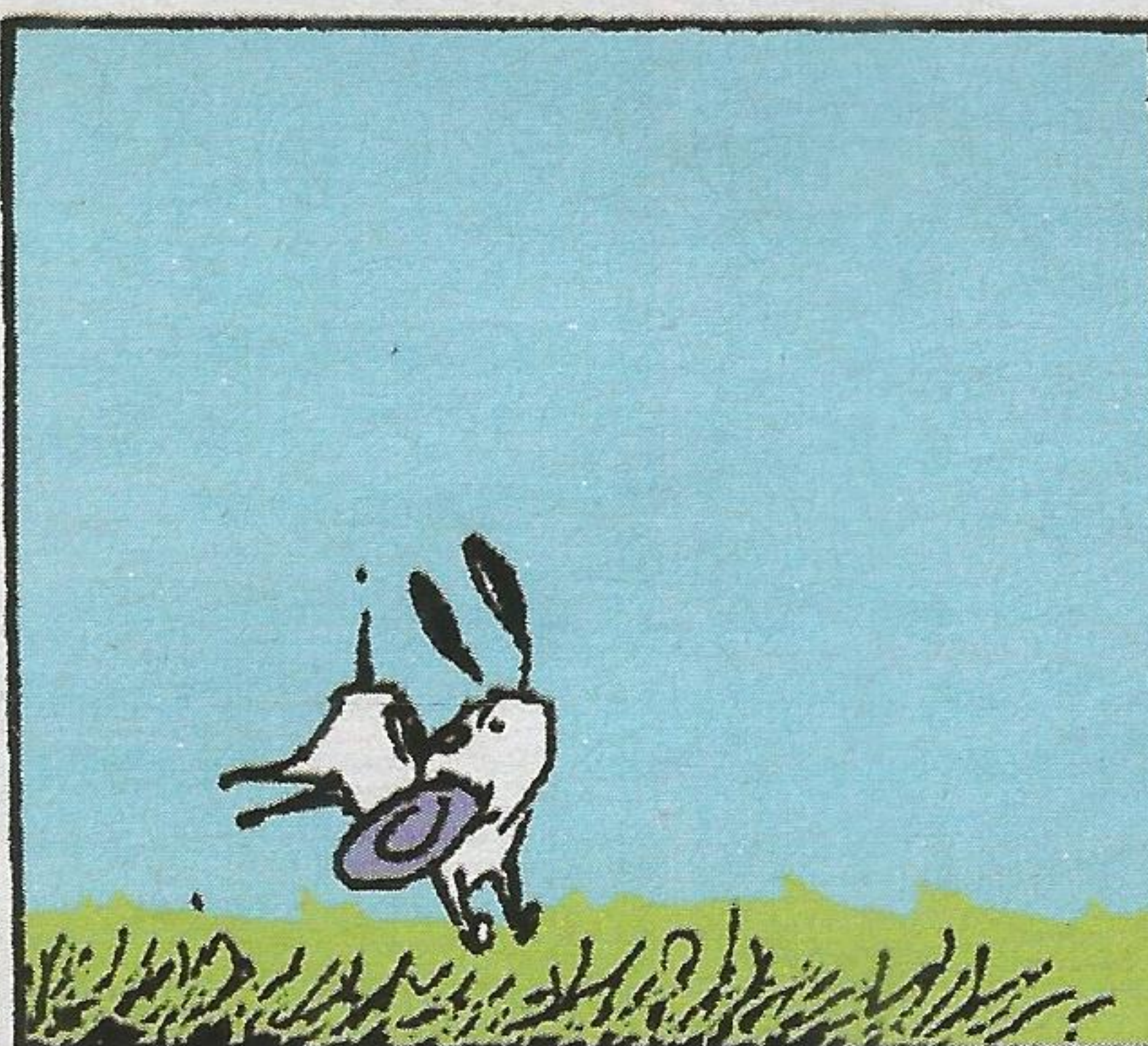
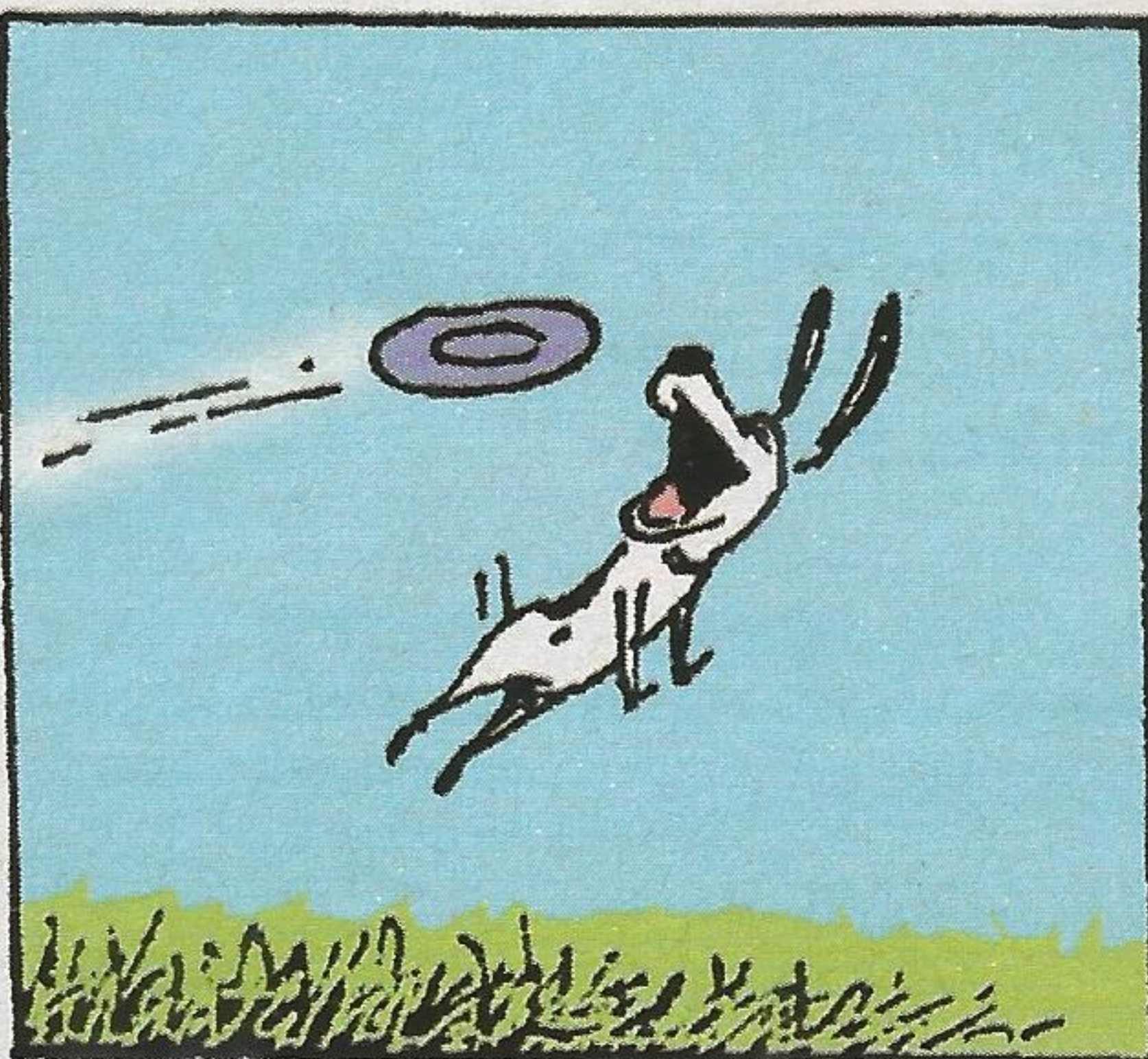
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Aumiau



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

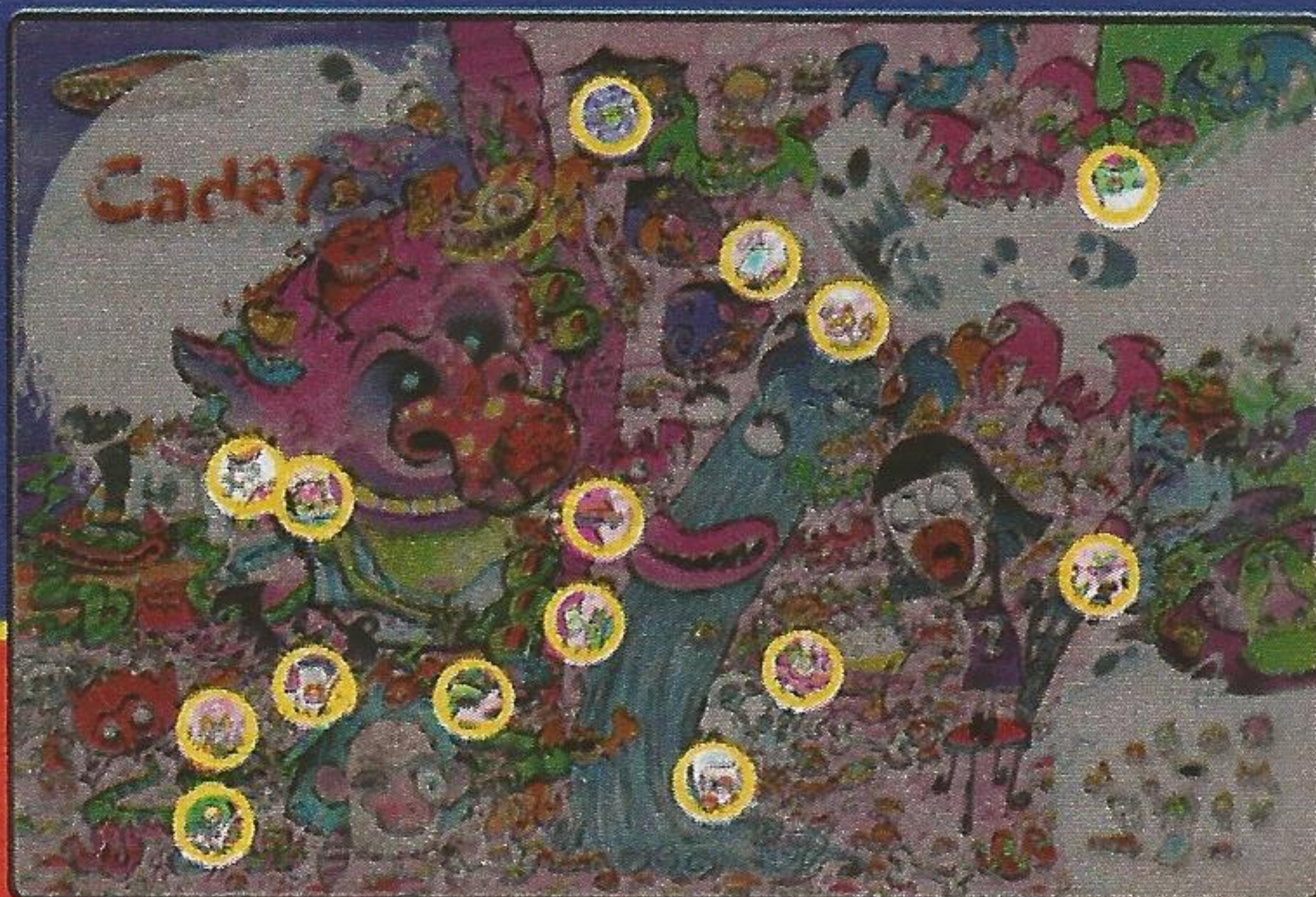
por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

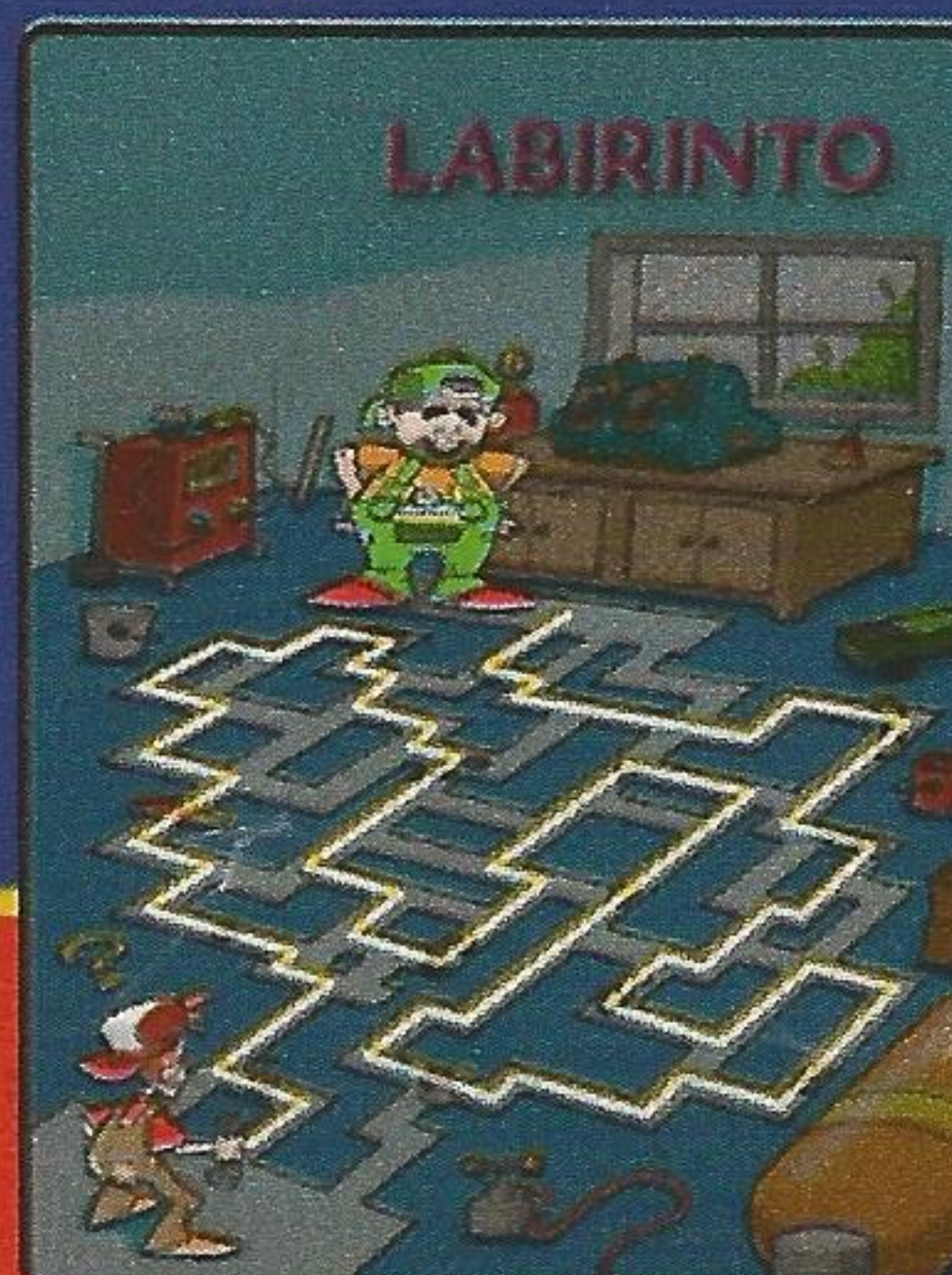
Página 19

- A > ANABELA
- B > FLORISBELA
- C > FLORINDA
- D > MINERVA
- E > DUDA
- F > JULICA
- G > VIVI

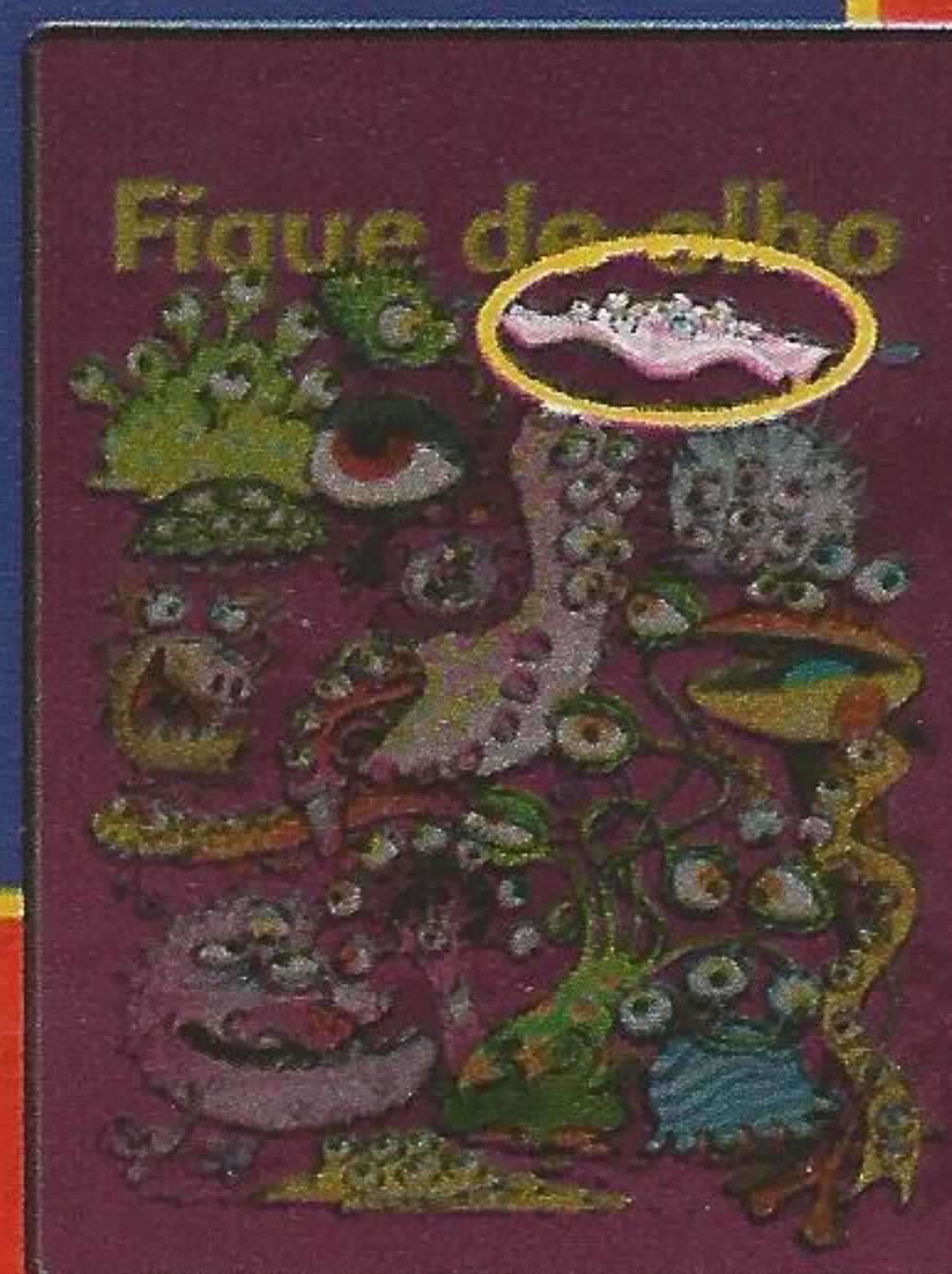
Páginas 22 e 23



Página 37

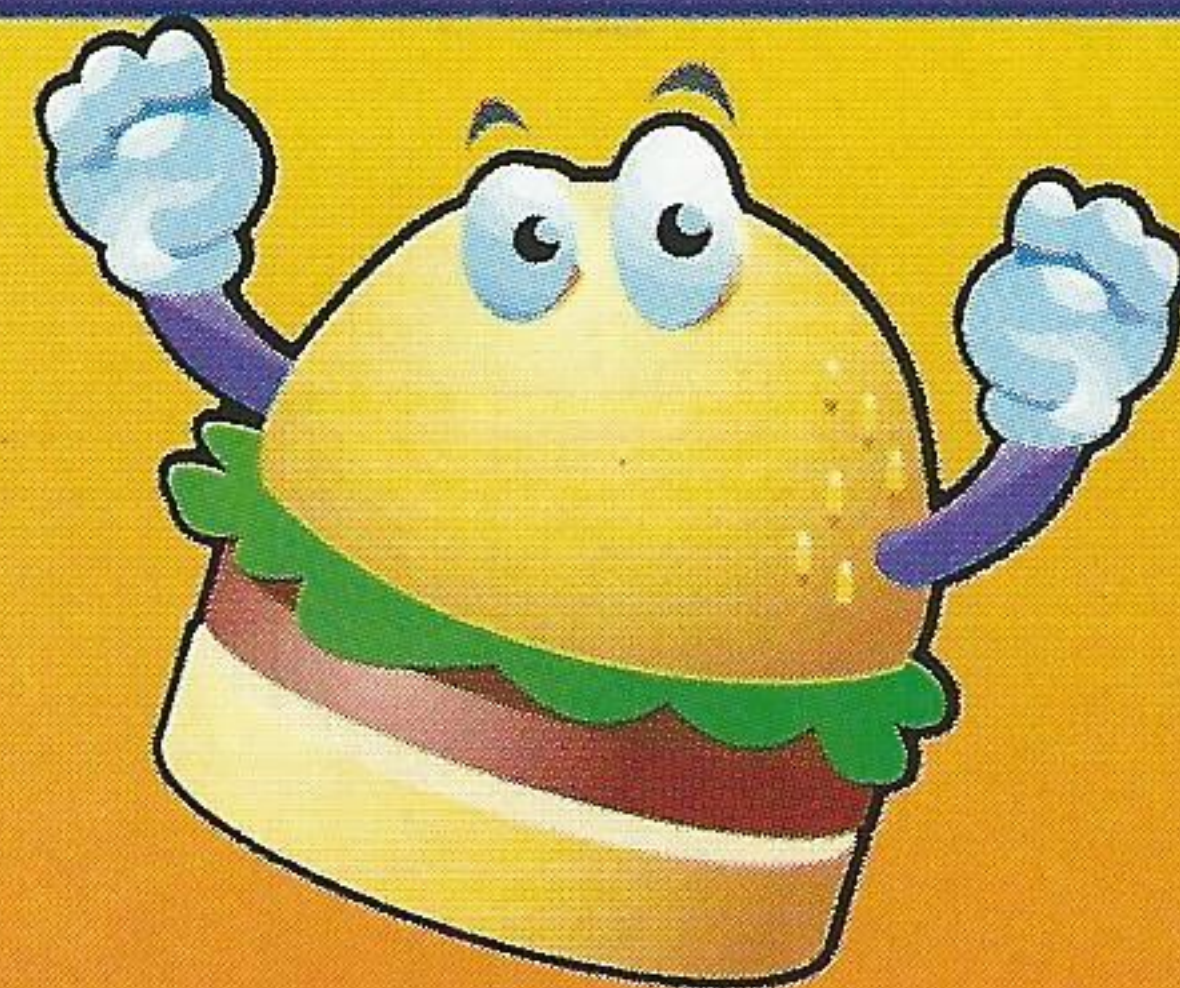


Página 39



Tem RECREIO na rede!

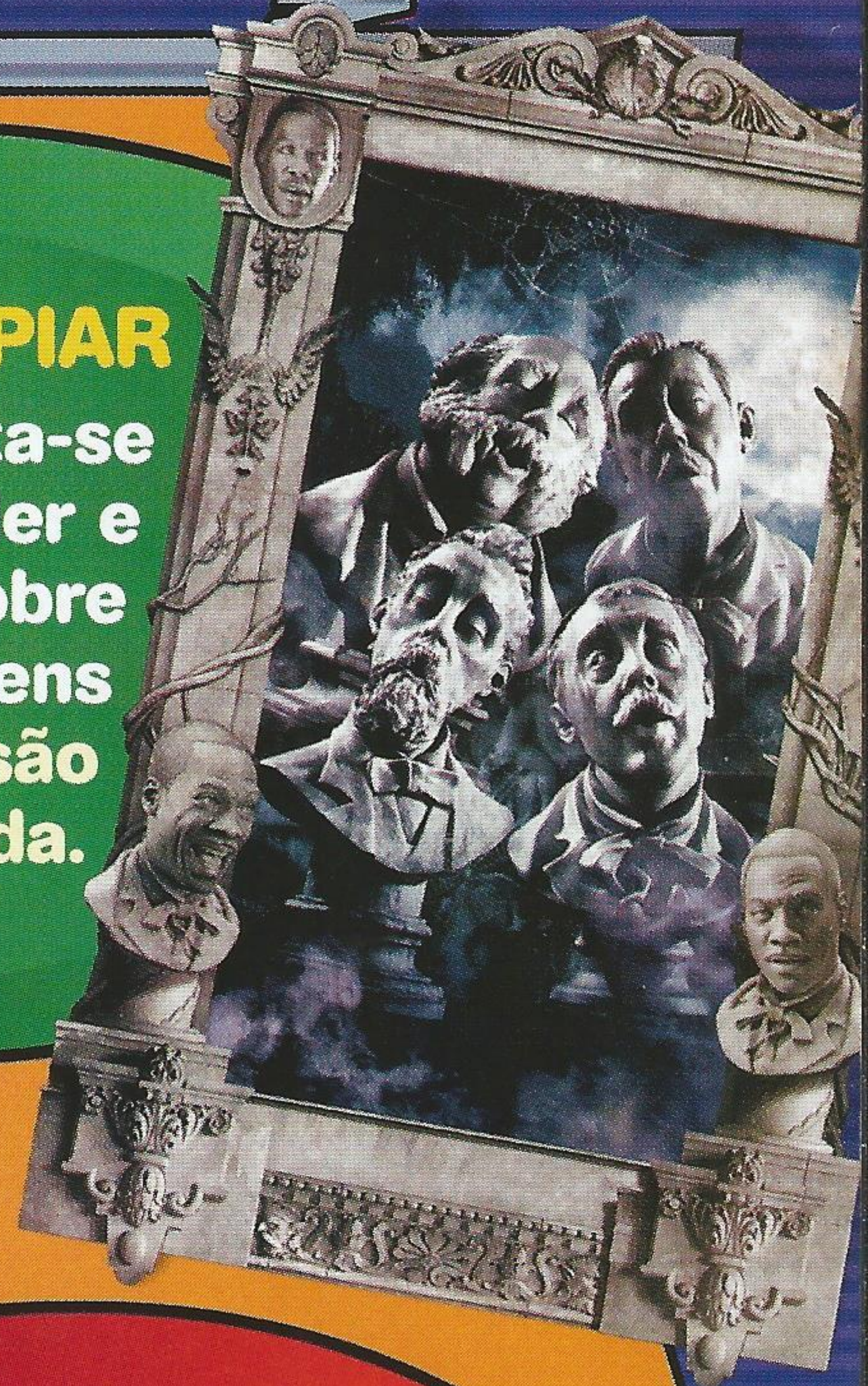
RECREIONLINE



Esta semana:

MEDO EU?
Veja alguns medrosos famosos dos desenhos.

DE ARREPIAR
Divirta-se com o trailer e saiba mais sobre os personagens do filme Mansão Mal-Assombrada.



VOCÊ É ASSUSTADO?
Descubra se você fica de cabelos em pé por qualquer coisa.

PAPEL DE PAREDE
Coloque o calendário RECREIONLINE na tela do seu computador!

PIADAS
Sabe qual é o cúmulo da rapidez, da paciência, da distração? Confira as piadinhas especiais sobre o tema.

e mais...

Bichinho virtual

Jogos

Conte um conto

Horóscopo

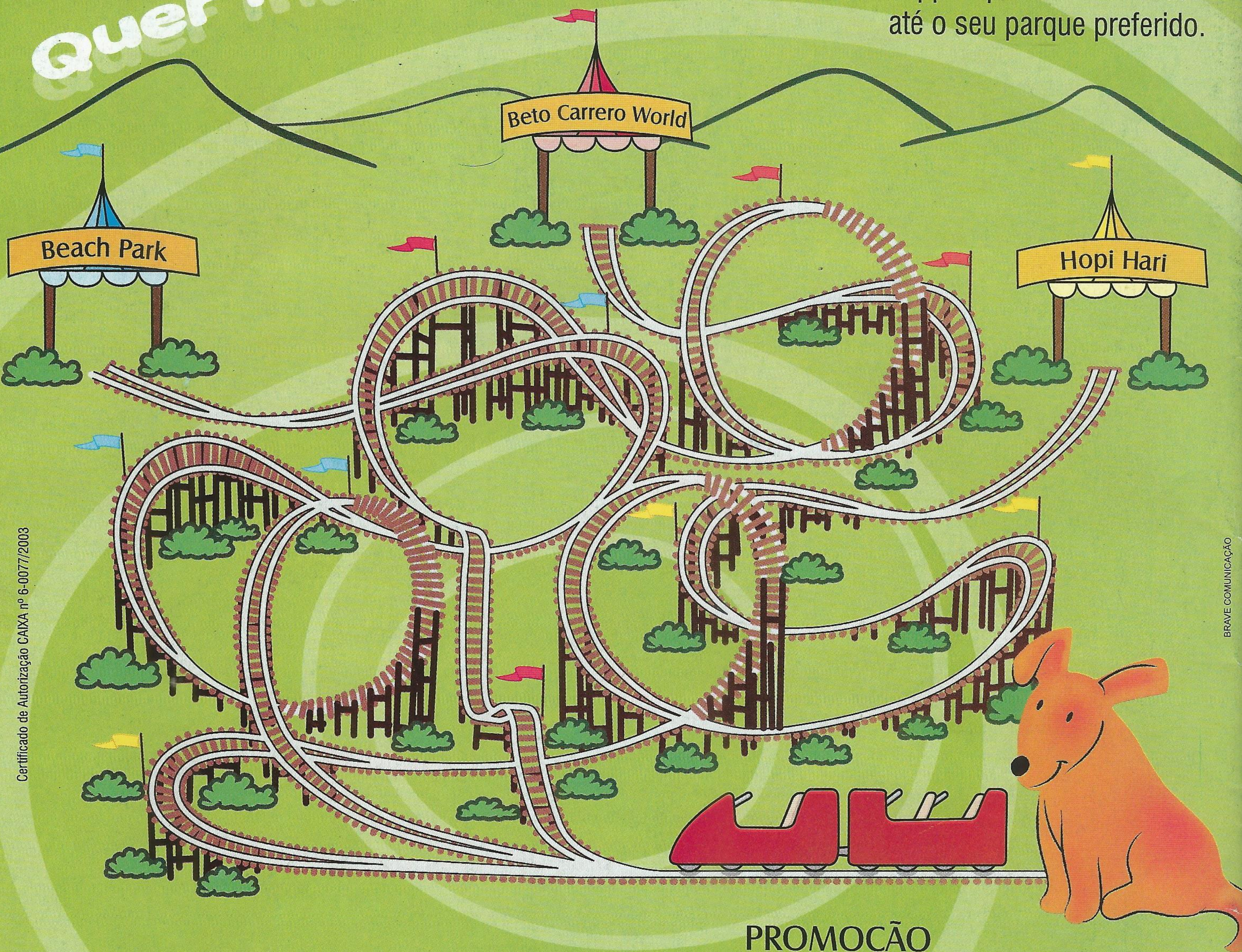
www.recreionline.com.br



O seu site!

Quer mais emoção ?

Participe da promoção
Lepper que vai levar você
até o seu parque preferido.



Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

BRAVE COMUNICAÇÃO

Na compra de um produto infantil
ou infanto-juvenil da Promoção,
você participa dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser
até 09/março/2004.

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

**3 passeios aos
melhores parques**

60 kits Moppy*

Sorteios:

Dia 10/julho/2003:

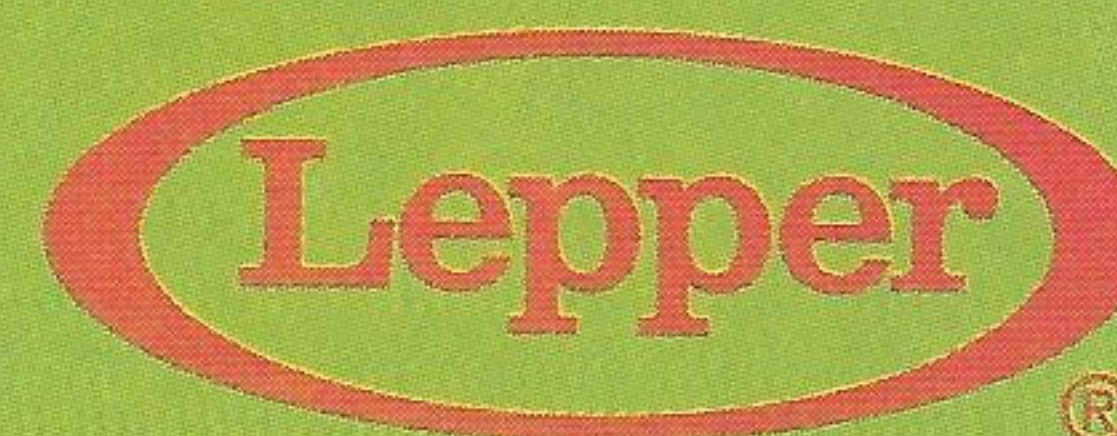
Brena Desirée Gomes Carvalho (Serra Talhada - PE),
contemplada com o prêmio principal, e mais vinte
ganhadores de kits promocionais em todo Brasil.

Dia 10/novembro/2003:

Maria Natália Tavares Serafim (Abaiara - CE)
ganhou um passeio ao "Beach Park", e mais
vinte sorteados com kits promocionais.

Dia 09/março/2004

* **Kit Promocional Moppy** = 1 mochila + 1 boné +
1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha
de banho + 1 pijama da Coleção Moppy.



cama mesa banho

:: www.lepper.com.br ::